INDEKS: 32295

MAGIA i MIECZ

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH

4,90 zł

11 '97

CYBERPUNK
SHADOWRUN
ZEW CTHULHU
WILKOŁAK

P. TRUSCIŃSKI



MAGIA I MIECZ
11'97 (47)
MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH

Cześć!

Za oknem jesień, wieje wiatr, siąpi deszcz i jakoś tak w ogóle nieciekawie. Piszę te słowa, wierząc, że przeczytacie je jeszcze w listopadzie, ale czy tak naprawdę będzie, wie tylko Yossa i Kurzymiś.

Jak już zapewne zauważyliście, stan osobowy naszej redakcji uległ zmianie (ubyło kilka osób, pojawiło się kilka nowych), zniknęło parę działów i parę zmaterializowało się w ich miejsce. To początek zmian, których celem jest reanimacja naszej staruszki (trudno w to uwierzyć, ale MiM ma już prawie pięć lat), złapanie drugiego oddechu, przekształcenie „Magii" w periodyk na miarę oczekiwań czytelników. Aby jednak udało nam się doprowadzić ten proces do końca, potrzebujemy Waszych uwag, propozycji, wskazówek – jak najwięcej i jak najbardziej rzeczowych. I tu mam do Was wielką prośbę. Napiszcie do nas jak najszybciej, ustosunkowując się do poniższej ankiety.

1. Wymień trzy działy, bez których nie wyobrażasz sobie „Magii i Miecza".
2. Wymień dwa systemy (jeden wydany przez Maga i jeden inny), które chciałbyś zobaczyć na łamach naszego pisma.
3. Czy przestaniesz kupować MiM, jeżeli znikną z niej karcianki i gry bitewne?

I to już wszystko na dzisiaj. Z góry dziękuje za listy i zapraszam do lektury naszego pisma.

Andrzej Miszkurka

PS. Zwróćcie uwagę na nasz nowy adres!

Wydawca: Wydawnictwo MAG
Prezes: Jacek Rodek
Redaktor naczelny wydawnictwa: Darosław J. Toruń
Redaguje zespół:
Tomasz Fruń (dział techniczny), Maciek Kocuj (dział karciany), Tomek Kreczmar (dział gier fabularnych), Miłosz (dział łączności & *Zew Cthulhu*), Andrzej Miszkurka (redaktor naczelny), Jarosław Musiał (dział graficzny), Rafał Nowocień (sekretarz redakcji), Marcin Piasecki (*Warzone*)
Opracowanie graficzne i projekt typograficzny:
Hubert Czajkowski
Stale współpracują:
Hubert Czajkowski, Tomasz Kołodziejczak, Joanna Kułakowska, Marcin Mortka, Robert Siniakiewicz, Michał Studniarek, Tadeusz Oszubski, Przemysław Truściński, Łukasz Wiśniewski
Skład i łamanie własne
Korekta: Elżbieta Szelest
Adres redakcji:
ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,
tel./fax (0-22) 642-45-45
E-MAIL: mag@butler.medianet.com.pl
Ilustracja na okładce: Przemysław Truściński
Hasło miesiąca:
– *Nie mogę jeść, nie mogę spać, nie mogę się skupić – czy to miłość?* (sekretarz redakcji do redaktora naczelenego)

Spis treści



LISTY, LISTY, LISTY...

Aaaaaaaaa! Co to za pomór? Szkoła Was zaskoczyła? Nikt nic nie pisze! Niedługo sam będę chyba pisał listy do redakcji, a potem sam sobie na nie odpowiem...

Cześć!

Po „najpierwsiejsze": zdaję sobie sprawę, że moja składnia nieco odbiega od normy, ale ortografię raczej znam i napisanie na koniec listów: „Czymajcie się" dwa numery temu było CELOWE. Jest jeszcze bardziej wybryknięta forma: „Czymcie się". Ale tej Wam oszczędzę. Oprócz redakcji nasz magazyn przechodzi gruntowną, profesjonalną adjustację i nawet jeśli zdarzy mi się puścić byka, to korekta zapewne go wyłapie. Nie mniej taki „luz" może się nie podobać. Zatem proszę bardzo – od dziś piszę poprawnie.

A poniżej kolejna garstka opinii, które wysmażyliście pod wpływem lektury największego RPGowego magazynu w tym pięknym kraju. W poprzednim wydaniu zabrakło ogłoszeń – tym razem poprawiam się i „puszczam" wszystkie, które zalegały półki od zeszłego miesiąca. Po wtóre: słuszne spostrzeżenie – nie ma już nagród za listy. Ale to nie przypadek...

Mam do Was wielką prośbę. Nie drukujcie nagród za listy. Czytelnicy wysyłając listy piszą co im do głowy przyjdzie, żeby tylko dostać nagrodę. Byliście przecież blisko upadku, więc potrzebne są wam prawdziwe rady, których nie dostaniecie, jeśli będziecie dawać nagrodę dla tego, kto napisze najwięcej wygłupów.

Przemek Wójcicki, Przemyśl

Nigdy nie dawaliśmy nagród za wygłupy. Poza tym rozeszła się plotka, że dajemy nagrody za listy pochwalne – co także nie jest prawdą. Niektórzy więc, radośni, że można wazeliniarstwem wygrać coś w życiu, wzięli się za smarowanie pochwał. Pożytek z tego dla nas żaden. My chcemy wiedzieć co NAPRAWDĘ trzeba zmienić, co się NAPRAWDĘ podoba, a co nie. Oceniacie więc nas teraz bezinteresownie i możecie to robić szczerze, bez obawy, że cokolwiek stracicie.

Jedziemy dalej. Ocena poprzedniego numeru. Wypadł dobrze, choć nie tak dobrze, jak numer wakacyjny. Perełki: *Święci rycerze, pogańskie dni – cz. II* Petera Huntingtona, drugie miejsce dla *Sympatii dla diabła* Dominiki Materskiej, a trzecie dla działu *Okiem zewnętrznym* Tomasza Kołodziejczaka (który, co ośmielam się przypomnieć – i jeszcze nie raz powtórzę – dostał za rok 1996 nagrodę im. Janusza Zajdla w kategorii powieść *„Kolory Sztandarów"*).

Słusznie zauważyliście, że nie było w listach do MiMa o „Skrócie do R'lyeh". I nie będzie – na moją zdecydowaną prośbę. Nie mogę podać przyczyny, ale mam nadzieję, że mi to wybaczycie.

Dalej. Swego czasu dostaliśmy taki oto list, który do dziś nie dawał mi spokoju, aż w końcu postanowiłem go zacytować.

Dlaczego Tolkien?

Z tymże pytaniem chciałbym zwrócić się do Szanownej Redakcji MiM. Otóż, jak zauważyłem, ostatni artykuł o grze MERP był bodajże w numerze 38 Waszego szlachetnego pisma. Nie przytoczę tutaj wulgaryzmów nasuwających się na myśl. Warzone ma od 29 numeru MiM własną, stałą i kolorową rubrykę, Albion Warhammera ukazuje się od kilku numerów, a mistrz Tolkien (TOLKIEN!), stworzyciel całego tego kramu fantasy, dostaje raz na pięć numerów słabiutką przygódkę (kojarzy się z pewnym miejscem na „w") na odczepne? Oczywiście, możecie powiedzieć, że Tolkien stworzył doskonały, idealny świat – nic dodać, itp. Jednak wystarczy trochę pomyśleć. Można zrobić na przykład taki „Skrót do Czarnej Wieży". Może jakaś mapka Shire lub chociażby dalszy ciąg artykułu „Armie Śródziemia" (MiM nr 33). Wystarczy trochę pomyśleć... Mam nadzieję, że wpadniecie na coś pomysłowego i przestaniecie obrażać mistrza Tolkiena ciszą w eterze. Jeśli tego nie zrobicie... to Nazgule rozszarpią Was na strzępy.

PIERŚCIEŃ WŁADZY

Od początku. W numerze 9/97 był artykuł o hobbickich świętach, ale list przyszedł wcześniej, zatem pretensji nie mam. Nie wiem tylko, co brak artykułów do MERPa ma wspólnego z wulgaryzmami? Chcesz nas zastraszyć? Obrazić? Pomyśl na kogo wychodzisz.

Dalej. Upierasz się przez cały list, że wystarczy trochę pomyśleć... Że napisanie takiego artykułu do MERPa nie jest rzeczą trudną. *Wystarczy trochę pomyśleć...* Pomyśl i pogadamy (A! Tylko niech coś będzie z tego myślenia, bo, jak wiesz, „myślenie bez efektów" to nasza specjalność).

Abstrahując zaś od utarczek słownych: rzeczywiście, mało było tekstów do MERPa. A czemu? Po prostu dlatego, że Wasze zainteresowanie tym systemem jest znikome. Mało mamy od Was listów, że chcecie MERPa, za to dużo jest o WFRP, ZC, W:A, DT, WZ. Nie nazwę tego demokracją, ale to chyba logiczne, że chcemy zadowolić większość. Popularność materiałów do różnych systemów w piśmie jest odzwierciedleniem Waszego zapotrzebowania, które wyrażacie w listach. Niemniej, teraz będzie nieco więcej MERPa i Tolkiena. Jak zwykle liczymy też na Was i Wasze pomysły oraz propozycje.

Po „ostatnie": dyskutujmy z argumentami, a nie wyzwiskami i próbami obrazy. Normalne jest, że społeczeństwo szuka sobie wroga – wspólny wróg wzmacnia więzi międzyludzkie. Zrozumcie jednak, że jesteśmy po tej samej stronie. A tak samo bezwartościowe dla nas są listy w stylu „jesteście do bani", co „jesteście extra". Co jest extra? Co jest do bani? Wymieńcie plusy i minusy. Jeśli mamy unikać błędów, to musimy je poznać! Wy

nam je wytkniecie, konkretnie i punkt po punkcie! To tyle.

Ktoś powinien postawić Miłoszowi dobre piwo za hasło miesiąca (MiM 9'97). Ponieważ nie mam zamiaru pisać wypracowania, ułożyłem wierszyk:

„Kryształy Czasu" system nazwano,
Potem go w „Magii" wydrukowano.
Następnie chciano mu formę zmienić,
I artykuły w książkę zamienić.
Więc ukazały się ogłoszenia,
„Kryształy Czasu" są do kupienia.
Nie jeden wysłał zaraz pieniądze,
By zaspokoić swe grania żądze.
Niestety system się nie ukazał,
Był na dyskietce, lecz ktoś go zmazał.
System pisany jest właśnie od nowa,
O całej sprawie cisza grobowa.
„Kryształy Czasu" są wciąż do kupienia,
Tylko ich cena się czasem zmienia.
I oto właśnie tutaj chodziło,
Sprzedano system, choć go nie było!!!

Sebastian „ZIELONY" Zieliński

Wierszyk urokliwy, nie powiem. Ale powiem za to, co się dzieje z KC-tami, bo pewnie rzesze wielbicieli zapomniały już cóż to takiego. Otóż można powiedzieć z baaaardzo dużym prawdopodobieństwem, że KC-ty wyjdą w tym roku kalendarzowym. Są już napisane do końca, odbył się ich skład, teraz czeka je tylko korekta i druk. Aż trudno uwierzyć, ale istnieje naprawdę realna szansa, że KCty się pojawią. Dowodem na to niech będzie fakt, że nawet redakcja w to uwierzyła.

Co zaś do piwa, zainteresowany ma pytanie: kto konkretnie ma to postawić i jakie to jest owo „dobre piwo"?

A teraz ciąg dalszy Waszej poezji. List ten publikujemy w celach czysto matrymonialnych. Od lat wiadomo, że dziewczyny „kręcą się" wokół poetów, toteż spełniamy prośbę jednego z młodych amantów i, życząc wielu lat w szczęściu i zdrowiu, polecamy się na przyszłość.

Marcin „Nieobliczalny Profesor Tzin–Tzin" Karpowicz

[WIERSZ BEZ TYTUŁU]

Pozdrowienia z Zakopca
Od Wampira bez kopca.
Właśnie z Zewu wróciłem,
bo w fabularną dziarzyłem.
W szyjce takiej jednej się zasmakowałem,
w sumie w „Ravenloft" pogrywałem.
Giereczka odlotowa,
nie powiem na nią złego słowa,
czasy ciężkie nastały
– kobiety nam powymierały
TERAZ WŁAŚNIE JEDNĄ KOŁUJĘ
I DLATEGO APELUJĘ:
ABYŚCIE LIST TEN PRZECIE
OPUBLIKOWALI W WASZEJ GAZECIE.
List owy będzie wzniosły i radosny,
bez „Magii i Miecza" nie dożyłbym wiosny.
Tu już jesień nadchodzi,
a Marcin wciąż na sesje chodzi
Dużo w Waszej gazecie
o grach karcianych piszecie:
„Doom Trooper", „KULT" i inne rozmaitości,
lecz na mych sesjach „Zew Cthulhu" gości.
Teraz trochę z innej beczki:
macie extra okładeczki
Środek też jest odlotowy,
może przyprawić o zawrót głowy.
Raz o mało nie zemdlałem,
gdy „Niusy" czytałem.
„TSR" Splajtowało!
Co się z tą firmą stało?
Moje nerwy są postrzępione,
czy smocze przygody zostaną wznowione?
Sprawka jest o tyle ciekawa,
że gazetka „MiM" mi się spodobała.
4.90 – które za nią żądacie,
uderzy ponownie mego ojca po wypłacie.
„Skrót do R'lyeh" – fajna sprawa,
tym bardziej, że gierka ZC jest ciekawa.
A teraz mam pomysł wspaniały.
Załóżmy klubik mały,
w którym laski razem z nami w RPG by pogrywały.
Tu adresik Wam podaję:
Kraszewskiego 35 m 1
15–024 Białystok, tel: 32–86–86
No i z Wami się rozstaję.
Jestem w Zakopcu na obozie sportowym,
tu gry RPG wybito mi z głowy.
Lecz ja się nie dałem i nocami pogrywałem.
W co? Pytasz mnie dziecię?
W „Ravenlofta" przecie.
A skąd jestem kolego?
Toż widać po adresie – z Białego.
Muszę kończyć już pisanie,
bo „coach" wyciąga mnie na rozbieganie.

Po pierwsze: dziękujemy za pochwały. Po drugie: zakup TSRu do dziś powoduje niezdrowy dreszcz u miłośników „ADeków". Czy ukochany system naszego Naczelnego („Ravenloft") będzie wydawany dalej? Decyzja zależy od sprzedawalności nowej wersji podręcznika. Po trzecie: do następnego razu.

TRZYmajcie się.

Miłosz



Nowo powstały klub przyjmie graczy i mistrzów gry w wieku 12–14 lat. **ul Chełmońskiego 33, Zielona Góra, tel (068) 268–313.**

Nawiążę kontakt (listowny i nie tylko) z osobami grającymi w gry fabularne, bitewne oraz karciane. **Adam Nowicki ul. Grunwaldzka 13/5, 98–200 Sieradz. Tel (0–43) 275–677.**

Trzech ośmioklasistów nawiąże kontakt z graczami i MG w WFRP z Poznania. **Leszek Ciesielski ul. Dzięgielowa 14, 61–800, Poznań.**

Mam 18 lat. Grywam w RPG od ponad 5 lat. Chętnie nawiążę kontakt listowny lub telefoniczny z graczami i MG. Posiadam: *WFRP*, *Cyberpunka 2020*, *Wilkołaka*, *Zew Cthulhu*. Mam dostęp do *Wampira* i *Dzikich Pól*. **Paweł Szwanke ul. Świętochowskiego 1/16, 01–318 Warszawa, tel. 664–85–82.**

MG poszukuje małej drużyny (max. 4–5 osób) doświadczonych graczy z Warszawy lub okolic, w celu uprawiania zaawansowanego RPG. Wiek graczy od 15 lat w górę. Mogę prowadzić WFRP (mam podręcznik oraz większość dodatków), ewentualnie jakieś inne, ciekawe systemy, ale z udostępnieniem podręcznika. Mój adres: **Stanisław Kubiak ul. Komorowska 11, 05–806, Komorów. Tel. 758–02–05 lub 759–16–47 (oba po godzinie 17.00).**

Poszukuję dziewczyn z Radzynia Podlaskiego i okolic, które chciałyby zagrać w gry fabularne. Wiek: 14 i więcej lat. Posiadam Wilkołaka: Apokalipsę i Wampira: Maskaradę. **Michał Romaniuk ul. Zabielska 16/7, 21–300 Radzyń Podlaski, tel. 352–87–94 (dzwonić do godziny 22.00).**

Poszukuję zbieraczy i graczy w DT. Posiadam ciekawe karty Imperialu i nie tylko. Kontakt listowny. Mile widziane spisy kart. Na pewno odpiszę. **Kamil Karczewski ul. Partyzantów 75/2, 10–525, Olsztyn.**

Poszukuję graczy w DT z okolic Szczecinka. **Tomasz Zinkiewicz ul. Strzelecka 14/3, 77–330, Czarne.**

Czteroosobowa grupa graczy przemierzająca bezdroża Starego Świata poszukuje MISTRZA GRY z powołania. Płeć obojętna. Wiek od 18 lat. Tylko Bydgoszcz. **Kontakt: Michał Śniadek tel. (0–52) 46–03–79, lub Tomasz Najdowski tel. (0–52) 73–53–12.**

Poszukuję graczy w DT z Opola, Strzelec Op., Kędzierzyna. **Adam Porowski tel. 61–00–85.**

Nawiążę kontakt z osobami grającymi w WFRP, WZ, DT, ZC, AD&D z rejonu Góry Kalwarii i okolic. Odstąpię tanie karty do KULTu, nieużywane (cztery dodatki, jedna podstawka), oraz podręczniki do WFRP i WZ. **Paweł Ejzenberg ul. ks. Wyszyńskiego381.4/25, 05–530, Góra Kalwaria, tel. (022) 727–34–71.**

Poszukuję książek i opowiadań H.P. Lovecrafta. DOBRZE ZAPŁACĘ. **Kontakt telefoniczny: (0–16) 679–97–73, lub listowny Przemek Wójcicki ul. Sikorskiego 5/22, 37–700 Przemyśl.**

Pilnie potrzebny cierpliwy i lubiący wyzwania MG z Sosnowca i okolic, do AD&D, WFRP, bądź SW. Wiek: 15–20 lat. **Joanna Cent ul. Ordonówny 3B/89, Sosnowiec; tel.299–75–34.**



OKIEM ZEWNĘTRZNYM



OBRAZKI, PANIE, OBRAZKI

Tomasz Kołodziejczak

Jesień to fandomowy czas komiksu. W dniach 11–12.X odbył się w Łodzi komiksowy konwent, w listopadzie podobną imprezę szykuje Kraków. Spędziłem w Łodzi tylko kilka sympatycznych godzin ale i tak komiksomaniacka cząstka mojego maniaka zaznała wielu przyjemności. Najważniejsze – wziąłem udział w spotkaniu z Tadeuszem Baranowskim, twórcą kultowego w moim pokoleniu Orient Mena. Obejrzałem dwie wystawy – archiwalną, poświęconą historii polskiego komiksu oraz zbiór prac przysłanych na konwentowy konkurs. Poprzeciskałem się przez tłum oblegający handlowe stoiska giełdy – można było kupić stare polskie komiksy, produkty importowane, ziny i kompakty z muzyką filmową. Wreszcie, pogadałem z kilkoma aktywnym działaczami ruchu komiksowego w Polsce: organizatorami konwentów, wydawcami zinów i pism, starymi fanami, rysownikami.

Ponieważ, jak sądzę, wielu czytelników MIMa lubi historie obrazkowe, a pretekst jest znaczący, w tym miesiącu pogadamy trochę o komiksie.

Produkty komiksowe dostępne w Polsce podzielić można na kilka grup. Do pierwszej zaliczyłbym pisma dziecięce, takie jak „Kaczor Donald", „Muminki", „Mops" czy „Ciuchcia". Są to wydawnictwa kolorowe, przyjazne czytelnikom, oprócz komiksów zawierające zagadki, ciekawostki, konkursy. Drugą grupę stanowią komiksy młodzieżowe: te o superbohaterach, takie jak „Superman" czy „Punisher", i te związane z filmami, typu „Gwiezdne wojny" czy „Park Jurajski". Tu dominują szybkie, często bardzo brutalne historie, a w kolejnych zeszytach znaleźć można listy od czytelników oraz prezentację komiksowych bohaterów i ich losów. Kolejną grupę wydawnictw stanowią albumy, reprezentowane przez Asterixa i Smerfy. Nowym zjawiskiem na naszym rynku jest komiks japoński – manga. Ostatnio czytelnicy otrzymali kilka komiksów (np. „Aż do nieba", japońska historia o Józefie Poniatowskim i rozbiorach Polski!) i dwa mangowe pisma, zajmujące się bardziej recenzjami komiksów, filmów i gier niż prezentacją historii obrazkowych (np. „Kawaii"). Wszystkie wymienione przeze mnie produkty prezentują komiks zagraniczny – najczęściej amerykański, także francuski i japoński.

Nasz, rodzimy komiks, funkcjonuje na znacznie bardziej ograniczonym rynku – praktycznie istnieje jedynie w niskonakładowych pismach lub fanzinach. Produkty te, dostępne wyłącznie na konwentach i w specjalistycznych księgarniach, nie mają szans dotrzeć do masowego czytelnika. Bez wątpienia największą aktualnie produkcją tego typu jest „Antologia Czas Komiksu", której kolejne wydania systematycznie (choć bez określonej z góry częstotliwości) pojawiają się na rynku. Do dziś ukazało się siedem numerów. Pismo stara się prezentować zarówno komiks artystyczny, jak i historie komercyjne. Sporo w nim fantastyki, szczególnie w ostatnich numerach. Znajdziecie tu komiksy takich grafików jak Piotr Kowalski, Przemysław Truściński, Jerzy Ozga, Jacek Michalski, Sławomir Jezierski. W piśmie większość stron jest czarno–biała, część kolorowa. Uwagę przyciągają bardzo efektowne okładki. Drugi magazyn to czarno–biały kwartalnik „AQQ", adresowany do zdecydowanie węższego kręgu odbiorców. Znajdziemy tu komiksy mocno undergroundowe, trudniejsze, niefabularne. W „AQQ" mamy sporo publicystyki, wiadomości ze świata i środowiskowych plotek. Trzeci periodyk – „Komiks Forum" – to już mniej pismo, a bardziej cykliczna seria, której kolejne numery są poświęcone poszczególnym grafikom, wystawom i wydarzeniom.

Ostatnią grupę stanowią liczne fanziny, wydawane na różnej jakości papierze i zawierające różnej jakości komiksy.

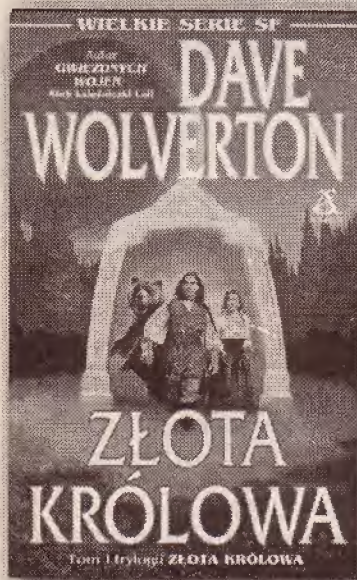
Z powyższego przeglądu widać, że polski rynek komiksowy jest jednocześnie bogaty i ubogi. Do aktywów zaliczyć można liczne i popularne pisma dziecięce. Każdy numer największego z nich, tygodnika „Kaczor Donald", jest czytany przez pół miliona dzieci! Duży tłok panuje w galerii amerykańskich superbohaterów – sporo tu serii i nazwisk znakomitych grafików, wciąż pojawiają się nowe tytuły (ostatni ciekawy nabytek to „Spawn"). Nieźle ma się życie fandomowe – wydaje się sporo zinów, konwenty przyciągają mnóstwo osób, istnieje grupa plastyków tworzących ciekawe artystycznie prace.

Pasywa? Wyraźna rynkowa dziura zieje w miejscu z tabliczką „komiks europejski". Przygody dzielnego Gala Asterixa (ukazał się ostatni album, seria będzie wznawiana) i Smerfów (traktowanych jako komiks dziecięcy) to na pewno za mało dla miłośników dobrych, fabularnych, dowcipnych historii obrazkowych. Niestety boom komiksu francuskiego i belgijskiego z początku lat 90–tych (historie z pisma „Komiks", Thorgall, Tin Tin, Lucky Lucke, Marine, Hugo, Aria i inne) skończył się. Co gorsze, nie mamy też polskich komiksów tego typu. Po śmierci Wróblewskiego, zamilknięciu Baranowskiego, Christy i Pawel, katastrofie Polchowego wiedźmina, straciliśmy bohaterów, których przygody przez lata śledziliśmy z wypiekami na twarzy – Binio Billa, Orient Mena, Kajka i Kokosza, Kleksa, Funky'ego Kovala. Nie widać nowych grafików, rysujących w przyjaznej czytelnikom, kolorowej konwencji – może oprócz Jezierskiego (Kic Przystojniak) i Kopcia (DD, Żaba Monika). Czy dlatego, że polscy komiksiarze wybrali underground i zabawy formalne? A może dlatego rysują dziwacznie, bo zwykłych, fabularnych historii nie mają gdzie drukować? Czy niedobór dobrego komiksu europejskiego w Polsce to efekt rzeczywistego braku zainteresowania, czy tylko zawirowanie rynkowe? Na te pytania nie odpowiedziałem sobie podczas wizyty w Łodzi...

Być może odpowiedź poznam już wkrótce – właśnie rozpocząłem prace organizacyjne przy nowym piśmie komiksowym, które najprawdopodobniej pojawi się na rynku w maju 1998 roku. Ale to temat na inną opowieść.

RECENZJE

Miłośników fantasy z góry przepraszam. Nie przedstawiam dziś żadnej książki z tego gatunku, gdyż ostatnio nie natrafiłem na ciekawą fantastykę baśniową. Tak więc znowu namawiam was do czytania książek science fiction.



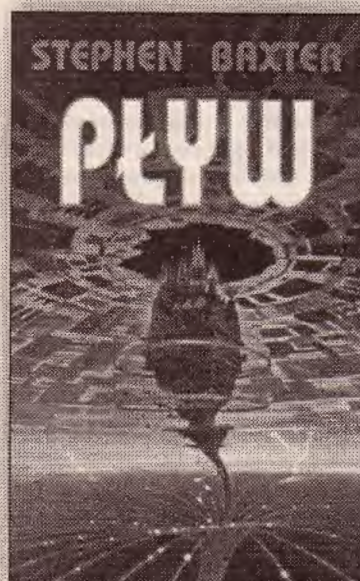
ZŁOTA KRÓLOWA Dave'a Wolvertona to porządne, raczej do młodszego czytelnika adresowane czytadło. Rzecz zaczyna się na pokrytej lasami planecie Tihrglas, gdzie ludzie toczą spokojny żywot, trudniąc się rolnictwem, handlem i napadaniem na kupców. Szybko poznajemy mieszkańców jednej z osad – oberżystę, mnicha, chłopaka do wynajęcia, gadającego niedźwiedzia. W ten spokojny świat wkraczają jednak wydarzenia dramatyczne – para dziwnych ludzi, władających niezwykłymi mocami, ucieka przed okrutnymi potworami, ku ukrytym w lesie, magicznym wrotom. Zaczyna się awantura...

Fantasy – pomyśli zrazu czytelnik. A jednak nie. Wkrótce okaże się, że Thirglas to jedna z zamieszkanych przez ludzi planet, pozostająca po prostu na niskim poziomie rozwoju. Gdzie indziej żyje się całkiem nowocześnie. W książce pojawi się cyberprzestrzeń i nanomaszyny, obcy kolonizujący ziemskie światy, nowoczesna broń, wszczepy i genetyka. Z pomysłów Wolvertona (w zeszłym miesiącu gorąco polecałem traktującą o podobnej kwestii powieść „Aristoi") najbardziej podobała mi się idea genetycznego hodowania przywódców ludzkości – ludzi z założenia obdarzonych wielkimi możliwościami, charyzmą, ale i obarczonych straszną odpowiedzialnością za losy całych cywilizacji. ZŁOTA KRÓLOWA nieźle się zaczyna, potem bywa różnie – zdarzają się Wolvertonowi naiwności, niekonsekwencje i chodzenie na pisarską łatwiznę (autor usilnie stara się pomóc swoim bohaterom, bo wcześniej zaplątał ich w sytuację bez wyjścia). Całość jednak stanowi sympatyczny koktajl fantasy, cyberpunku i space opery.

Kolejna powieść, BOŻA MASZYNERIA Jacka McDevitta, to już klasyczna – i to taka najklasyczniejsza – fantastyka naukowa. Ludzie opanowali podróże nadprzestrzenne. Kolonizując najbliższy kosmos, natknęli się na kilka dziwnych fenomenów. Po pierwsze, na Monumenty – niesamowite rzeźby wyciosane w pradawnych czasach przez Obcych. Najbliższy taki twór znajduje się na Japetusie, jest to wykonana z lodu figura przedstawiająca obcą istotę. Nikt nie wie kto i po co wykonał te dziwne rzeźby. Po drugie, ludzie odkryli jedną istniejącą obcą cywilizację (era przedkosmiczna) i planetę, której mieszkańcy wymarli kilkaset lat wcześniej.

Nic dziwnego, że w tej sytuacji wielki rozkwit przeżywa archeologia. Ludzie badają obce światy, by poznać dawne cywilizacje i dowiedzieć się, dlaczego wymarły. W czasie tych badań okazuje się, że wszystkie obce kultury przeżywały cykliczne załamania – znikała technika, ludność wymierała, pojawiały się legendy o końcu świata.

Bohaterowie powieści próbują rozwikłać te zagadki, przy okazji przeżywając różnorodne perypetie związane z walką o stołki i dotacje, kłopotami rodzinnymi, konfliktami zawodowymi i atakami obcych stworzeń. W historii opowiedzianej przez McDevitta znajdziecie bardzo fajny klimat starej fantastyki (oczywiście w nowoczesnym wydaniu) związany z marzeniami o podboju kosmosu, kontakcie z obcą rasą i rozwiązywaniu tajemnic wszechświata. Jednocześnie powiedzieć trzeba, że książka jest zdecydowanie za długa. Gdyby autor spreparował historię bardziej sprężystą, dynamiczną i treściwą, na pewno otrzymalibyśmy książkę bardzo interesującą. Tak, jest tylko interesująca.



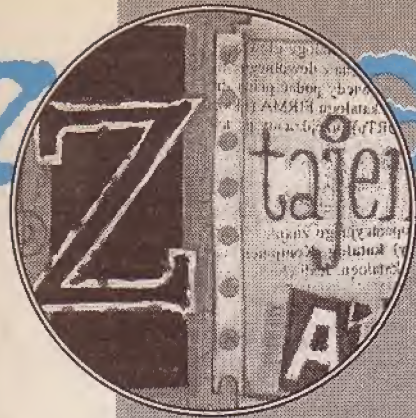
Stephena Baxtera polski czytelnik poznał już dzięki dobrej „Tratwie" i znakomitym „Statkom czasu". PŁYW to jego trzecia książka na naszym rynku. Interesująca. Jej bohaterowie żyją, ni mniej ni więcej, tylko we wnętrzu gwiazdy. Podobnie jak w „Tratwie" (z którą zresztą nowa książka jest luźno związana) Baxter bawi się tu niezwykłą fizyką i możliwościami technologicznymi. Czytelnika złaknionego mocnych wrażeń na pewno zainteresują wątki space operowe: ludzie muszą stawić czoła potężnej rasie Xeelee.

Być może najmniej akcyjną, ale na pewno najciekawszą literacko powieścią w dzisiejszym zestawie, jest ŚWIĘTY PŁOMIEŃ Bruce'a Sterlinga, jednego z najważniejszych pisarzy cyberpunku. Sterling podejmuje temat na razie obcy zdecydowanej większości czytelników MIMa – problem starości. A właściwie walki ze starością. W społeczeństwie XXII wieku najwięcej jest ludzi starych. Sprawność fizyczną i intelektualną zachowują oni dzięki coraz bardziej wyrafinowanym systemom medycznym. Mogą żyć sto i więcej lat, górna granica przesuwa się cały czas, a marzeniem jest nieśmiertelność. Ale za wszystko trzeba płacić – dosłownie i w przenośni. Dosłownie, bo owe skomplikowane procedury medyczne są bardzo kosztowne. Ludzie opłacają je przez całe życie, inwestują w nie wszystkie oszczędności. Ale jest i inna cena. Sterling opisuje społeczeństwo rządzone i wymyślone przez starców dla starców. Społeczeństwo ludzi miłych ale niedynamicznych. Podporządkowanych jednej idei (długość trwania) – dla tej idei gotowych ograniczać swobody obywatelskie, zrezygnować z wielu przyjemności, nadmiernie ostrożnych, wręcz tchórzliwych. Świat ŚWIĘTEGO PŁOMIENIA nie jest rzeczywistością wykoncypowaną, on realizuje się wokół nas. Wystarczy sprawdzić statystki średniej wieku zamożnych społeczeństw, pooglądać reklamy kosmetyków w telewizji czy popatrzeć na hollywodzkie 60–letnie monstra, które usiłują wyglądać jak osiemnastki. Na razie ludzie bardzo bogaci kupują dzięki prymitywnej chirurgii plastycznej kilka lat młodości, a przeciętni zjadacze chleba wraz z nową odżywką włosów kupują wiarę w połysk swej czupryny. A ponieważ pragnienie przedłużenia młodości, zdrowia i życia to jeden z najsilniejszych ludzkich popędów niewykluczone, że wizja Sterlinga się sprawdzi. Razem ze wszystkimi jej negatywnymi skutkami. Bardzo polecam tę książkę.

Na koniec pozostawiłem sobie pozycję popularnonaukową. CZAS MARSA Roberta Zubrina i Richarda Wagnera zadowoli wszystkich miłośników astronautyki. Zubrin, jeden z najbardziej znanych inżynierów branży kosmicznej, przedstawia swój autorski projekt załogowej wyprawy na Marsa. Twierdzi, że będzie to możliwe w ciągu najbliższych kilkunastu lat, a koszta tej operacji będą znacznie mniejsze, niż to się obecnie przewiduje. Autorzy przedstawiają też perspektywy terraformowania – czyli rozłożonego na dziesięciolecia procesu przystosowania Marsa dla ludzkich kolonistów. Książka jest ciekawa, choć od razu uprzedzam, że sporo w niej technicznego żargonu, tabel i statystyk.

Porywająca i niesamowita perspektywa kolonizacji innych światów znana z literatury SF, staje się tu obiektem przyziemnych (czy może "przymarsnych"?) rozważań inżynierów.

z tajemnych akt.



DUSZNA SPRAWA

Tadeusz Oszubski

„Zdrowy rozsądek każe traktować duchy tak, jak traktuje się ogień – zjawisko pospolitsze, lecz równie tajemnicze. Czym jest ogień? Nie jest ani pierwiastkiem chemicznym, ani źródłem energii, ani istotą żywą, ani nawet chorobą, choć jak ona może się do nas przenieść od sąsiadów. To nie rzecz ani zwierzę, ale wydarzenie. I wydaje się, iż duchy także nie są rzeczami ani zwierzętami, tylko wydarzeniami" – pisał Robert Graves, intelektualista i literat, autor bestsellerów „Ja, Klaudiusz" oraz „Klaudiusz i Messalina".

Kim więc, czy też czym, jest duch, zjawa, widmo? „Upiorolog" G.N.M. Tyrell zakłada, że to, co nazywamy zwykle duchami podzielić można na cztery rodzaje zjawisk. Tak więc pojawiają się „duchy" będące ezoteryczną częścią żyjącego człowieka, oderwaną na krótko od materialnej powłoki (np. zjawisko bilokacji lub eksterioryzacja podczas snu). Ukazują się również „duchy", które wywołane zostają przez drastyczne wydarzenia dotykające jeszcze żywego człowieka (np. agonia, dramatyczne w przebiegu, choć nie śmiercionośne wypadki). Następna kategoria to „duchy" osób, które niedawno zmarły, łatwe do zidentyfikowania przez żyjących krewnych lub znajomych. Poza tym występują „duchy właściwe", a więc zjawy ukazujące się w jakimś miejscu, nierzadko przez wiele stuleci; widma zmarłych ludzi, których rodowodu możemy tylko domniemywać.

Oryginalne badania problematyki powstawania duchów, dość dramatyczne w formie, prowadził w wieku XV francuski naukowiec Joseph La Pierre. La Pierre obstawał przy tym, iż duchy powstają z ludzkiej krwi. Konkretnie miało się to dziać w sposób następujący:

Zwłoki po pogrzebaniu podlegają procesom gnilnym, które to procesy uwalniają pewne substancje wchodzące w skład ludzkiej krwi. Z kolei te lotne związki unoszą się w powietrzu, a następnie łączą – powstaje w nich mglisty portret zmarłego. Wizerunek, który zachowuje też pewne cechy umysłowości i osobowości swego pierwowzoru.

Do dziś zachował się przekaz o jednym z eksperymentów La Pierre, przeprowadzonym w roku 1482. Badacz poddał wówczas długotrwałemu ogrzewaniu próbkę ludzkiej krwi (w jaki sposób krew zdobył, źródła nie podają), a następnie, po przyspieszeniu procesu rozkładu, zakopał próbkę w ziemi, pod swoim oknem. *„O północy (...) posłyszał hałas okrutny, ryk lwa przypominający, (...) wejrzawszy w okno, za którym księżyc stał w pełni, dojrzał wnet gęsty tuman mgielny. Wapor ów skoro krzepnąć zaczął kształt obły przybierając i rychle postać białogłowy się z niego wynurzyła. Wydała z siebie jeszcze jeden okrzyk okrutny i zniknęła".* Po śmierci La Pierre nikt nie rozwijał jego makabrycznej teorii oraz metody badań rodem z horroru.

Duchy intrygowały ludzkość od jej zarania. Do ich tajemnic próbowali dobrać się zarówno mistycy, jak i naukowcy–racjonaliści. Allan Kardec, działający w połowie XIX wieku twórca doktryny spirytystycznej twierdził, że duchy to *„istoty inteligentne (...) niematerialne, parafizyczne, dlatego też zwykle niewidzialne (...). Objawiając się informują nas, że są duszami osób (mężczyzn, kobiet i dzieci), które żyły między nami na Ziemi. Można więc powiedzieć, że Duch i dusza to to samo".* Z kolei młodsi nieco od Kardesa brytyjscy badacze działający u schyłku wieku XIX – E. Gurney, E.W.H. Myers i F. Podmore – w wyniku długoletnich badań doszli do wniosku, że duch jest... uzewnętrznionym przypadkiem telepatii! Według nich w pewnych sytuacjach nawiązana zostaje relacja między umysłami dwojga bliskich sobie istot – nadawcą a odbiorcą myśli. Jeśli nadawcą jest osoba zmarła, a raczej jej nieśmiertelna dusza, wówczas człowiek żyjący może usłyszeć głos lub ujrzeć kształt nadawcy z Zaświatów. Zarówno dźwięk, jak i obraz są w tym wypadku halucynacjami, to znaczy istnieją wyłącznie „w mózgu" odbiorcy.

W pierwszych dniach lipca ubiegłego roku powszechnie szanowana agencja Reutera podała, że w ratuszu brazylijskiego miasta Sao Paulo doszło do manifestacji obecności duchów. Należy tu podkreślić, że Sao Paulo nie jest indiańską wsią zagubioną w amazońskiej dżungli, ale metropolią, którą już przed pięcioma laty zasiedlało 9,5 miliona mieszkańców. Tak więc działania sił nadprzyrodzonych zachodziły na jak najbardziej cywilizowanym tle. Oddajmy jednak głos świadkom zajść. I tak jeden z radnych Sao Paulo, nazwiskiem Faria Lima, oświadczył dziennikarzom, iż pracując wraz z żoną do późna w noc w swoim biurze odkrył, że drzwi nie dają się otworzyć. Było to preludiom zadziwiających wydarzeń. Jak utrzymuje

radny Lima: *„Słyszeliśmy mnóstwo ludzi rozmawiających po drugiej stronie drzwi w dziwnym języku. Nie odpowiadali jednak na nasze wołania"*. W tym czasie strażnicy ratusza nie dostrzegli jednak tłumu jakichkolwiek obcokrajowców. Z tym, że Lima nie był osamotniony w swych doznaniach. Jak zeznał Aristides de Palma, ratuszowy windziarz: *„Do windy weszły trzy osoby, a jedna z nich nagle po prostu zniknęła!"* Wielu innych świadków zaobserwowało unoszenie się mebli w powietrzu oraz obecność licznych zjaw. W związku z tym władze miasta zwróciły się o pomoc do specjalistów od zjawisk paranormalnych. Ekscesy wkrótce ustały, duchy poszły precz. Przypominam, że powyższe zajścia nie stanowią treści scenariusza kolejnej części filmowych „Pogromców duchów" albo „Z archiwum X". To fakty!

Również w Polsce przybysze z Zaświatów manifestują się licznie. I to nie w mieszkaniach osób prywatnych, także w lokalach publicznych. Jak 6 lipca ubiegłego roku podała „Gazeta Pomorska", duchy dały do wiwatu pracownikom Urzędu Rejonowego w Lipnie. Telefony dzwoniły w pokojach, gdzie aparatów fizycznie brak, wyczuwalna też była czyjaś obecność. Kierowniczka placówki, Anna Papierska, oświadczyła dziennikarzom, że *„pracownicy urzędu boją się zostawać wieczorami w tym budynku"*. Wszystko wkrótce wróciło do normy, nie było zresztą tak spektakularne jak akcje duchów w Sao Paulo. Cóż, Lipno wielkie nie jest. Pamiętać też trzeba, iż *„Polska wśród narodów jest myszą, nie małym słoniem"*, wedle słów Kotarbińskiego.

Odpowiedź na pytanie skąd duchy biorą się w naszym, tak materialnym świecie korci również wielu naukowców. Temu właśnie problemowi poświęcone były badania prowadzone w latach siedemdziesiątych naszego stulecia przez Instytut Badań Psychofizycznych (Oksford, Anglia). Co prawda nie przyniosły odpowiedzi na pytanie czym są i skąd przychodzą duchy, odkryły jednak kilka istotnych faktów. Przebadano mianowicie 1800 przypadków ukazania się widm i ustalono, że około 30% owych manifestacji dotyczyło zjaw osób żyjących, odkryto też przypadki pojawiania się „gęstych" zjaw – nie przepuszczających światła, mimo że ukazywały się one za dnia, do tego na tle okien. Poza tym stało się jasne, że widma tylko w niewielkim stopniu wzbudzają przerażenie w przygodnych obserwatorach – ludzie często odkrywają, że zetknęli się z z duchem dopiero wtedy, gdy ono nagle dematerializuje się.

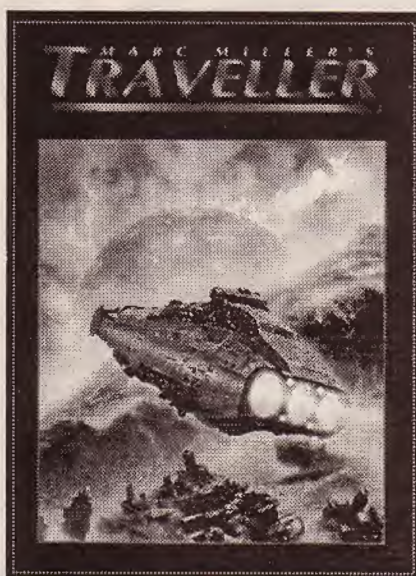
Ludzie mają zwykle ambiwalentny stosunek do widm, jednak można spotkać osoby, którym duchy nie przeszkadzają. Jak stwierdziła pewna mieszkanka Bydgoszczy, będąca „materiałem" w mojej pracy dziennikarskiej, *„każdy człowiek ma swego ducha opiekuńczego. Są to dobre duchy, nikogo nie straszą złośliwie (...). Mojego ducha widziałam kilkakrotnie (...). Raz była to sylwetka mężczyzny, widziana od tyłu. Jedno ramię postaci było charakterystycznie opadnięte. Innym razem widziałam go z bliska. Leżałam wtedy na łóżku, a on pochylił się nade mną. Twarz miał jakby przesłoniętą ciemną zasłoną"*. Moja rozmówczyni mieszka w tak „nawiedzonym" mieszkaniu i chwali sobie stałe kontakty z Zaświatami. Według niej rady ducha pomagają jej w życiu. Jak widać, co człowiek, to opinia. Nic pewnego z tymi duchami nie ma.

Wydaje się, że najprostszym sposobem wyjaśnienia zagadki duchów byłoby odpytanie na tę okoliczność samych widm na którymś ze spirytystycznych seansów. Jednak takie założenie jest błędne. Bo tak się jakoś składa, że gdy zadawano zjawom pytania tego rodzaju, to odpowiedzi padały nader różne. Zresztą już półtora stulecia temu wzmiankowany wyżej Allan Kardec stwierdził, że uzyskiwane od duchów informacje *„mogą być prawdziwe bądź kłamliwe, głębokie w swej treści lub powierzchowne (...). Komunikaty Duchów wyższej rangi przepojone są mądrością i wiedzą. Zacofane komunikują się w sposób niewykształcony, często niosąc ze sobą zło wynikające z niskiego stopnia rozwoju (...). Są także sprawy, których duchy nie mają prawa nam wyjaśnić"*. Ostatnie zdanie tej wypowiedzi wyjaśnia wszystko. Gdy pada podstawowe pytanie, któreś z nieznanych nam jeszcze praw Wszechświata nakazuje duchom nabrać ezoterycznej wody w metafizyczne usta. Albo skłamać. ❑





Rok 1997 na rynku RPG stoi pod znakiem SF. Świadczy o tym triumfalny powrót Travellera, pojawienie się kilku nowych systemów SF, zainteresowanie tym nurtem największych firm światowych. Dzisiaj w wieściach wyłącznie SF. A tak przy okazji: w serii książkowej wydawnictwa MAG ukazał się ostatnio Aristoi. Mistrzowie prowadzący SFRPG znajdą tam z pewnością sporo dobrych pomysłów.



Po upadku GDW najstarsza i najpopularniejsza gra SFRPG - TRAVELLER znalazła nowego wydawcę w firmie Imperium Games, Inc. Szybko powstała nowa, czwarta edycja, do tej pory ukazało się też sporo dodatków. Warto podkreślić że wszystkie podręczniki zawierają kolorowe ilustracje autorstwa Chrisa Fossa.
TRAVELLER – Podstawowy podręcznik, zawierający zasady tworzenia bohaterów, statków kosmicznych, planet, walki itd.
STARSHIPS – opisy kilkudziesięciu typów statków kosmicznych. Rozszerzenia zasad.
CENTRAL SUPPLY CATALOG – wyposażenie podróżnika; urządzenia, bronie, gadgety.
ALIENS ARCHIVE – bardzo dobrze przyjęty dodatek opisujący biologię i kulturę obcych ras w świecie Travellera. Zasady wykorzystania „obcych" jako bohaterów.
MILIEU 0 – duża przygoda rozgrywająca się u zarania nowego Imperium.
FIRST SURVEY – opisy planet należących do Imperium. Wersja kompletna dla Mistrza i ułomne dla graczy.
POCKET EMPIRE – zasady gospodarowania światami dla bardzo bogatych bohaterów.
EMPERORS ARSENAL – bronie, bronie, bronie...
REFEREE'S SCREEN – Ekran Mistrza plus przygoda napisana przez samego Marca Millera.



Bill Bridges, znany polskim czytelnikom jako twórca gry *Wilkołak: Apokalipsa*, razem z kilkoma innymi osobami związanymi wcześniej z White Wolfem (Andrew Greenberg, Ed Pike, John Bridges) stworzyli pod koniec zeszłego roku nową firmę – Holistic. Nakładem tej firmy ukazała gra FADING SUNS (Gasnące Słońca), bardzo dobrze przyjęta na rynku Amerykańskim. Akcja gry rozgrywa się pod koniec szóstego tysiąclecia po Chrystusie. Ludzkość sięgnęła gwiazd. Ale liberalna epoka Republiki minęła dawno temu – światami rządzą obecnie feudalni lordowie, dawna technologia w większości zaginęła. Uniwersalny Kościół Niebiańskiego Słońca i inkwizycja walczy o dusze wiernych. Nastało nowe średniowiecze... Gra utrzymana jest w klimacie, który bardziej przywodzi na myśl fantasy niż Science Fiction, niemniej z pewnością warta jest uwagi.
FADING SUNS – główny podręcznik zawiera zasady kreacji bohaterów, opis świata, gildii, technologii, zjawisk nadprzyrodzonych.
BYZANTIUM SECUNDUS – opis najważniejszej planety Gasnących Słońc. Jej historii, tajemnic, najważniejszych postaci życia publicznego, spisków, tajnych stowarzyszeń, pałaców, kościołów, slumsów, szpiegów, możliwości.
FORBIDDEN LORE: TECHNOLOGY – informacje o statkach, broni, pojazdach, golemach, myślących maszynach, artefaktach, ekonomii oraz o karzącej ręce inkwizycji.
LORDS OF THE KNOWN WORLDS – feudalni lordowie nowego świata zazdrośnie strzegą swojej pozycji, walcząc jednocześnie o technologię i wpływy; panowanie nad całą planetą to z pewnością niełatwy kawałek chleba...
GAMEMASTERS SCREEN AND WEAPONS COMPENDIUM – ekran Mistrza i niewielki dodatek zawierający opisy broni.
WEIRD PLACES – szczegółowy opis siedmiu najbardziej interesujących i dziwacznych miejsc w imperium, łącznie z pomysłami na przygody, w tym Wymiany (sławnego latającego bazaru) i przerażającej Nawiedzonej Kaplicy.
EMPEROR OF THE FADING SUNS – komputerowa gra strategiczna oparta na wątkach z Fading Suns RPG.

Firma White Wolf, wydawca Wilkołaka, zaplanowała na listopad wydanie swojej pierwszej gry SF. Gra nosi tytuł AEON. Mimo że oparta jest na systemie Storyteller znanym z innych produktów tej firmy, autorzy zapowiadają, że nie będzie miała nic wspólnego ze światem ciemności.

Również nakładem firmy White Wolf wydana zostanie gra SF EXILE autorstwa Marka Reina Hagena. Gra nie ma nic wspólnego z wspomnianym wcześniej AEONEM i planowana jest na pierwsze półrocze przyszłego roku.



Obrodziły gry fabularne tworzone na podstawie filmów SF. Firmy Chameleon Eclectic i Wireframe Productions wydały THE BABYLON PROJECT opartą na znanym serialu telewizyjnym Babylon 5. Oprócz podręcznika podstawowego ukazał sie także EARTH ALLIANCE SOURCEBOOK, a w zapowiedziach są już kolejne dodatki.



W Europie TBP będzie rozprowadzana przez brytyjską firrmę Titan Books i to dopiero w przyszłym roku.

Natomiast w Wielkiej Brytanii dostępna jest już gra MiB RPG wydana przez West End Games, dzięki której gracze mogą się wcielać w nieustraszonych Facetów (i Facetki) w Czerni.



OD ARSZENIKU DO ŻMII
czyli o truciznach słów kilka

Jerzy Rzymowski

Ilustracje: Aleksamnder Jasiński

Krzysztof Tkaczyk, Andrzej Pawlak

OSTRZEŻENIE!

Podane tu wiadomości służą jedynie podniesieniu walorów rozgrywki (im więcej wiesz, tym lepiej możesz grać). Jeśli jesteś maniakalnym zabójcą i szukasz instrukcji, jak wymordować otoczenie, lepiej od razu przestań czytać – tu ich nie znajdziesz.

WSTĘP

Za moment powstania zbrodni doskonałej można uznać dzień, w którym jeden jaskiniowiec zatłukł drugiego maczugą, po czym upozorował samobójstwo. Parę tysięcy lat temu taki numer mógł przejść, później jednak metody działania stały się nieco bardziej wysublimowane. Teraz za zbrodnię doskonałą uznajemy taką, o której w ogóle nie wiadomo, że została popełniona. A wgniecenie w głowie nie wygląda na naturalną przyczynę zgonu.

Gdy tylko człowiek uzyskał pewną świadomość otoczenia, zdał sobie sprawę z faktu, że do nagłej utraty życia nie są koniecznie potrzebne ciężkie narzędzia, kły czy pazury. Wystarczy, że zje kilka jagódek – o tych, właśnie z tego krzaczka! – i równie pewnie może wylądować w Krainie Wiecznych Łowów. Od tego stwierdzenia już tylko krok dzielił go od przełomowej myśli, że jeżeli te same jagódki wrzuci do żarcia znienawidzonego współplemieńca, to nim nadejdzie zmierzch, na zawsze uwolni się od jego obecności.

I tak zaczęto się truć.

Później wszystko nabrało rozpędu. Na scenie historii pojawiły się sławy: Ksantypa sącząca cykutę do ucha Sokratesa, Klaudiusz otruty tojadem, Lukrecja Borghia – koniec z działalnością detaliczną. Z czasem wynaleziono gazy bojowe i autorów powieści kryminalnych.

O.K. – teraz trochę poważniej. W przypadku światów fantastycznych możemy tworzyć najbardziej wymyślne i perfidne trucizny. Jednak również tam, a szczególnie, gdy sięgamy po gry silniej osadzone w rzeczywistości (tu oczywiście nasuwa się „Zew Cthulhu") przydać się może wiedza bardziej konkretna: sposoby podania trucizny, objawy zatruć, śmiertelne dawki, ratowanie zatrutej osoby. Warto coś wiedzieć na ten temat, abyś mógł dodać smaczku grze i wykazać przed graczami, że odrobiłeś pracę domową. Mam nadzieję, że ten artykuł przybliży Ci nieco to zagadnienie.

Większość danych pochodzi z *The Wordsworth Guide to Poisons and Antidotes* autorstwa C. Turkington. Resztę najczęściej znajdziecie w kryminałach. :-)

Wielkie dzięki Kaczorowi za odstąpienie tematu i uwagi do artykułu. Podziękowania również dla Marcina, za wyprostowanie paru błędów i celne spostrzeżenia.

JAK ZATRUĆ KOMUŚ ŻYCIE?

Zacznijmy od podstawowej sprawy: ktoś postanowił kogoś otruć. Czym dysponuje i jak ma się zabrać do rzeczy?

Primo, ważna jest postać trucizny – czy jest to płyn, substancja stała, czy może gaz. Najpopularniejsze są dwie pierwsze formy, przy czym ciała stałe (proszki, grudki i jagódki) często sprowadza się do stanu płynnego (przez rozpuszczenie lub przygotowanie wywaru).

Secundo, jak trucizna ma się dostać do organizmu? Najprostszym sposobem jest podanie jej w pożywieniu. Aby tego uniknąć władcy zatrudniali specjalnych degustatorów, którzy kosztowali przed nimi każdą potrawę po kolei. Przyjmijmy, że ofiara nie jest tak zabezpieczona, jednak cierpi na paranoję. Trucizna może zmienić smak potrawy, a zmieniony smak wywoła podejrzenia. Istnieją dwa podstawowe rozwiązania: znaleźć truciznę pozbawioną smaku (trudniejsze) albo przyrządzić potrawę o silnym smaku własnym, w której ofiara nie wyczuje obecności „nowej przyprawy". Najprostszym przykładem jest wykorzystywana przez autorów kryminałów kawa, w której przemycano gorzką strychninę.

Inny sposób wykorzystany został w „Imieniu róży" U. Eco – tam trucizną nasączone były brzegi stronic książek. Mogła się ona zatem dostawać do organizmu na dwa sposoby: przez skórę czytającej osoby i ze śliną, jeśli taki czytacz akurat ślinił palce przy przewracaniu kartek. I tu dochodzimy do drugiego sposobu zatrucia – przez skórę. Tak działające trucizny muszą być bardzo silne. Nie jest to częsta metoda trucia, zwłaszcza, że wymaga szczególnej ostrożności – samemu przecież też nie można jej dotykać.

> – Policja źle prowadzi akcję (...) Szukają jednego produktu. Tu chodzi o bardziej skomplikowany układ. Joker zatruł setki podstawowych chemikaliów.(...)
> – Więc... wszystkie dostawy produktów są zatrute? Jeśli tak, wszyscy powinniśmy być martwi.(...)
> – Nie. Każdy produkt zawiera tylko jeden składnik. Trucizna działa wówczas, gdy komponenty się zmieszają. (...) Sam lakier do włosów nie jest groźny. Ale... połączenie lakieru, perfum i szminki staje się toksyczne. A nie można tego z góry ustalić.
>
> C. S. Gardner „Batman"

W książkach i filmach najczęściej korzysta się z narzędzi zbrodni, których ukłucie powoduje przedostanie się trucizny do krwioobiegu. Ostrza noży lub mieczy (patrz „Hamlet"), pierścienie z zatrutymi kolcami, strzałki nasączone kurarą – sporo ich było, nieprawdaż? Wyrafinowaniem w tej dziedzinie wykazał się niejaki Culverton Smith z opowiadania

A. Conan–Doyle'a „Umierający detektyw". Ów osobnik przesłał anonimowo prezent dla Holmesa – szkatułkę z kości słoniowej. Ukryta w środku ostra sprężyna zakażona była nieuleczalną chorobą azjatycką. Istniało nikłe prawdopodobieństwo powiązania przesyłki z nagłą chorobą detektywa.

W innym opowiadaniu o Sherlocku Holmesie, pt. „Sprawa diabelskiej stopy", Conan–Doyle zastosował jeszcze bardziej niezwykłą i efektowną metodę. Trująca substancja – korzeń diabelskiej stopy – spalana wydzielała dym wywołujący przerażające halucynacje. Ofiary diabelskiej stopy umierały ze strachu. To opowiadanie, niestety trudno dostępne (było tylko jedno polskie wydanie po wojnie), szczególnie polecam miłośnikom „Zewu Cthulhu".

Wyjątkowo przewrotnym sposobem uśmiercenia osoby jest wykorzystanie trucizn, które... nie są truciznami. Chodzi mianowicie o substancje, które same w sobie zazwyczaj są nieszkodliwe, jednak ofiara jest na nie silnie uczulona. Obecność alergenu w otoczeniu może wywołać tzw. wstrząs anafilaktyczny (od gr. *an(* – nad + *ph(laksis* – czuwanie). Objawia się on drgawkami i nagłymi dusznościami; w efekcie może prowadzić do zgonu.

Tak właśnie z rozpędu doszliśmy do następnego zagadnienia:

OBJAWY ZATRUCIA

W przewodniku Wordswortha symptomom zatrucia poświęcony jest osobny dodatek. Trucizny są w nim podzielone według objawów towarzyszących ich obecności w organizmie. Do najczęściej występujących objawów należą (w nawiasie ilość linijek tekstu, jaką w przewodniku zajmowały trucizny wywołujące dany skutek): wymioty (19 linijek), mdłości (18), konwulsje / drgawki (15), duszności (13), śpiączka (12), zawroty głowy (10). Można się domyślać, że wymioty zajmują pierwszą pozycję, ponieważ są naturalną reakcją obronną organizmu (wydalenie trucizny). Ponadto wszelkie wyszczególnione zaburzenia emocjonalne, gdyby zebrać je w jedną listę również mogłyby zająć wysokie miejsce.

Zostawmy jednak tę „listę przebojów".

Z drugiej strony, jedna substancja toksyczna może wywołać całą gamę najróżniejszych efektów. Na przykład amfetamina może wywołać ponad 20 objawów, z czego duża część to problemy emocjonalne m.in. halucynacje, nadpobudliwość, delirium, dezorientacja. Do tego wymioty (można się tego było spodziewać), rozwolnienie, nadciśnienie, skurcze mięśni, śpiączka... Do wyboru, do koloru.

Z kolei zatrucie arszenikiem może się objawić w różny sposób w zależności od tego, czy było jednorazowe, czy przewlekłe (trucie „na raty"). W przypadku wielokrotnego podawania tej trucizny w małych, nie śmiertelnych dawkach, ofiara najpierw słabnie i zaczyna się szybko męczyć. Później puchną jej usta i odbarwia się skóra. Dalej następuje degeneracja nerwów i paraliż. Na koniec zostaje uszkodzony szpik kostny (ofiara może umrzeć w wyniku infekcji), albo wysiada serce. Natomiast przy jednorazowym podaniu śmiertelnej dawki arszeniku po kilku godzinach pojawiają się mdłości i zawroty głowy, bolesne pieczenie w gardle. Niewiele później delikwent traci przytomność i umiera.

Cóż – można się zorientować, że ktoś uległ zatruciu; jednak dokładne określenie przyczyny okazuje się być czymś praktycznie niewykonalnym dla laika.

Podane objawy odnosiły się do żyjącej ofiary. Nieboszczyk nie będzie jednak przecież wymiotował, ani skarżył się na bezsenność (no, chyba, że jakiś nekromanta dobierze mu się do skóry, ale to już całkiem inna historia). Niestety nie dysponuję materiałami, które umożliwiłyby mi względnie rzetelne opisanie objawów zatrucia u trupa. Myślę jednak, że nic nie jest stracone – Miłosz bardzo interesuje się medycyną sądową i być może on coś zechce na ten temat napisać.

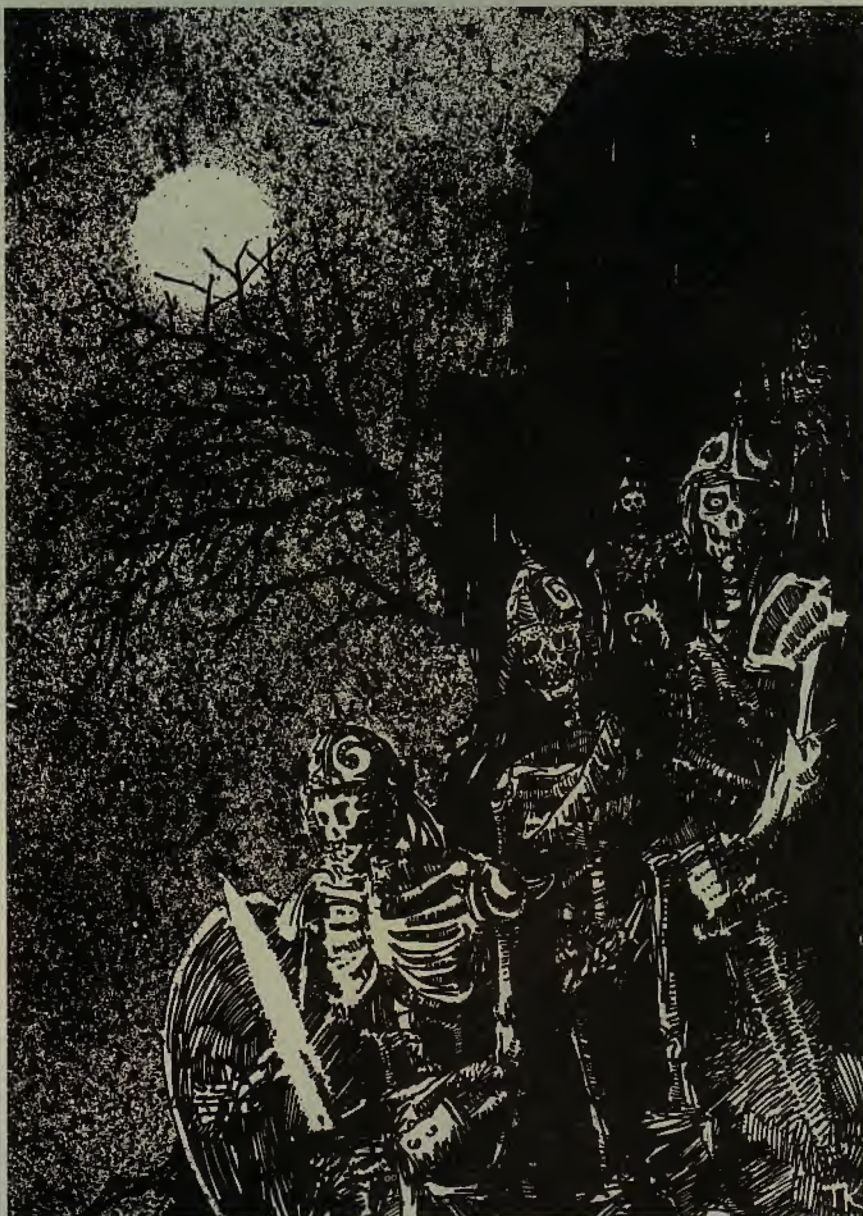
RATUJ SIĘ KTO MOŻE!

I oto pojawia się problem: jak ratować kogoś, kto uległ zatruciu?

Pierwsze, co należy zrobić to wezwać kogoś, kto zna się na rzeczy. Dzwonić po lekarza / słać po medyka / gnać dzikim pędem po cyrulika, tudzież inną babę zielichę. Niech chorym zajmie się fachowiec. Samemu w takiej sytuacji można niewiele zrobić. Ba, niekiedy nasza pomoc jeszcze szybciej wpędzi nieszczęśnika do grobu, jeżeli podejmiemy niewłaściwe kroki.

Jeżeli trucizna została podana doustnie, jedyną bezpieczną dla chorego pomocą może być wywołanie odruchów wymiotnych (można to zrobić podając mu wodę z solą), aby uwolnić organizm od możliwie największej ilości szkodliwej substancji. Wyjątkiem od tej reguły jest zatrucie kwasami. Zatrutego można napoić mocną kawą, chociaż z tym trzeba być ostrożnym (na zdrowy rozsądek – jeśli ktoś ma bardzo wysokie ciśnienie, kawa jest raczej nie na miejscu!). Nie





wolno dawać choremu mleka, które często stosowano w takich przypadkach. W przypadku zatrucia chemikaliami, może się ono związać z trucizną i znacznie pogorszyć stan zatrutej osoby.

Jeśli trucizna dostała się do krwi przez ranę na ręce lub nodze (ukąszenie, skaleczenie, itp.) trzeba usztywnić kończynę, żeby jak najmniej się ruszała. Chodzi oczywiście o to, aby jak najmniejsza ilość trucizny przedostała się dalej do organizmu. Dalej należy oczyścić ranę – wycisnąć truciznę (można ew. wyssać, ale przeważnie trucizna jest za głęboko w ciele, aby cokolwiek to dało), zdezynfekować skaleczenie (nie sądzę by wielu odważyło się na jego wypalanie) i opatrzyć je, aby nie wdało się zakażenie. Nie muszę chyba dodawać, że szybkość reakcji odgrywa tu życiową rolę.

No i jeszcze jedno – trzeba się postarać, aby zapewnić choremu najlepsze warunki oczekiwania na fachową pomoc i w miarę możliwości koniecznie utrzymać go przytomnego.

Tyle można zdziałać samemu – to niewiele, ale może ocalić komuś życie.

CZYM TRUĆ?

Najlepsze zostawiłem na koniec. W tym punkcie zebrałem wiadomości o najróżniejszych truciznach, począwszy od tych „tradycyjnych", aż do zupełnie egzotycznych.

Podsumujmy to, co już wiemy: trucizny mogą występować we wszystkich możliwych stanach skupienia, chociaż najczęstszą ich postacią jest ciecz. Również sposoby dostania się do organizmu i objawy są najróżniejsze. Nie ulega wątpliwości, że mogą być zarówno pochodzenia naturalnego (roślinne albo zwierzęce) jak i otrzymywane sztucznie (z pomocą zestawu „Małego Chemika").

Inną ważną sprawą jest dawka śmiertelna. W toksykologii funkcjonuje 6–ciostopniowa skala, która wyznacza stopień toksyczności danej substancji. Skala ta oparta jest na przypuszczalnej dawce śmiertelnej dla ważącego 75 kg osobnika. Wiele oczywiście zależy od jego własnej, osobniczej odporności, ale skala ta daje całkiem niezłe pojęcie o sprawie. W oryginale wartości podawane były w angielskich miarach – dla uproszczenia „przełożyłem" je na system metryczny (w niewielkim zaokrągleniu).

Tak, jak pierwsze stopnie skali są dosyć niedokładne, tak z każdym następnym rośnie śmiertelna precyzja.

Teraz same trucizny – ułożone alfabetycznie, w coś w rodzaju małego słowniczka. Zestawienie jest raczej ciekawostkowe. W nawiasach podana jest dawka śmiertelna (w/g skali z tabelki). Część nazw gatunkowych tłumaczonych przeze mnie z języka angielskiego może się różnić od określeń przyjętych w Polsce. Na wszelki wypadek, aby ułatwić rozpoznanie podparłem je nazwami łacińskimi. Mam nadzieję, że osoby lepiej zorientowane w temacie nie będą mi tego miały bardzo za złe.

Alkaloidy – grupa substancji chemicznych obejmuj(ca ponad 5000 rodzajów – od bardzo prostych, do niezwykle złożonych. Występują one m.in. w roślinach i zwierzętach. Różne alkaloidy mogą mieć silny wpływ (zarówno korzystny, jak i bardzo zły) na układ nerwowy i organy wewnętrzne człowieka. Wzmianki o nich znajdziecie w wielu innych hasłach.

Arszenik (5) – chyba najczęściej pojawia się na kartkach książek. Trochę już o nim było wcześniej w tym artykule. W swym naturalnym stanie jest szarym metalem. W życiu codziennym spotykamy się z nim m.in. w środkach chwasto– i owadobójczych, farbach i trutkach na szczury.

W XV wieku w Europie popularna była trucizna o nazwie **venin de crapaud**, która była niczym innym, jak sokiem wydestylowanym z karmionych arszenikiem ropuch. Pozostawiam to bez komentarza.

Barszcz Sosnowskiego – w latach 70–tych sprowadzony do Polski z ZSRR i wysiany na zboczach Gubałówki. Miał być paszą dla krów, jednak karmione nim zwierzęta wyzdychały. Wkrótce barszcz rozplenił się po całych Tatrach. Później strumienie i rzeki rozniosły go na resztę Polski. Ja sam miałem już okazję widzieć go w Warszawie.

Roślina osiąga do 4 metrów wysokości, korzenie rosną na długość ok. 1 metra. Jej soki i wydzielane olejki eteryczne, szczególnie niebezpieczne podczas upałów, mogą wywołać nawet poparzenia III stopnia.

TABELA TOKSYCZNOŚCI SUBSTANCJI

Stopień w skali	Określenie słowne	Przypuszczalna dawka śmiertelna (dla osoby ważącej 75 kg)
1	praktycznie nietoksyczna	ponad 1 litr
2	lekko toksyczna	0,5 l – 1 l
3	średnio toksyczna	30 ml –0,5 l
4	silnie toksyczna	15 ml (łyżeczka do herbaty) – 30 ml
5	skrajnie toksyczna	7 kropli – 15 ml
6	super toksyczna	poniżej 7 kropli

„Taki jest styl dworski tego kraju (...), bo gdy w dwa dni po moim przybyciu miałem audiencję, zaraz mi kazano położyć się, czołgać na brzuchu i zamiatać językiem posadzkę, posuwając się do tronu królewskiego. (...) gdy król chce jakiego pana stracić sposobem honorowym i łagodnym, każe posypać posadzkę jadowitym proszkiem brunatnym, od którego ów niechybnie zwolna i bez hałasu musi rozpęknąć się we dwadzieścia cztery godziny."

Jonathan Swift „Podróże Guliwera"

Do karczowania każdego egzemplarza trzeba podchodzić z niezwykłą ostrożnością, w chłodne dni, w grubych rękawicach, unikając wszelkiego kontaktu rośliny ze skórą, zabezpieczając kwiatostan, aby nie nastąpił przypadkowy wysiew. Jeżeli w ziemi pozostaną choćby resztki korzeni – cała robota poszła na marne.

Botulina (Jad kiełbasiany) (6) – oto najsilniejsza trucizna świata. Ta produkowana przez jednokomórkową bakterię substancja jest 6 000 000 (słownie: sześć milionów) razy bardziej trująca od jadu grzechotnika!!! Spożyta wywołuje paraliż mięśni i śmierć.

Mimo wszystko, botulina w bardzo maleńkich dawkach wykorzystywana jest do leczenia rzadkiej choroby *dystonias* (niekontrolowane skurcze mięśni wywołane nieświadomymi impulsami z mózgu). Każda kiedykolwiek podana dawka botuliny do leczenia *dystonias* stworzona została przez 84–letniego profesora Eda Schantza z Uniwersytetu Wisconsin. Żadna firma farmaceutyczna, ani nikt inny na świecie, nie odważył się na to.

Cyjanki (6) – jedne z najszybciej działających trucizn, jakie zna świat (zgon w przeciągu max. 15 minut). Do grupy należą cyjanowodór (kwas pruski), cyjanek sodu i cyjanek potasu. Śmiertelność ofiar cyjanków sięga 95%. Używany w trutkach na szczury, a kiedyś także w komorach gazowych. Cyjanki sodu i potasu wydzielają charakterystyczny zapach gorzkich migdałów.

Pamiętacie wkładane między zęby kapsułki w „Stawce większej niż życie"? Zawierały one właśnie cyjanek.

Cykuta (6) – to roślina z wyglądu przypominająca marchewkę, o długich liściach (rozkruszone pachną czosnkiem) i białym korzeniu. Zawiera **koniinę**, która działa na organizm podobnie jak kurara. Na dodatek może nastąpić zatrucie wtórne, mięsem przepiórki, która żywiła się cykutą. Trucizna przyjęta w ten sposób powoduje paraliż w ciągu trzech godzin.

Digitalis (Naparstnica) (4) – z nasion i liści tej rośliny otrzymuje się silny lek nasercowy. Otrzymywana z naparstnicy **digitoksyna** (5) przy przedawkowaniu bardzo szybko wywołuje tzw. częstoskurcz i migotanie przedsionków serca, co może doprowadzić do nagłej śmierci.

Grzyby – zatrucie grzybami może mieć różne skutki – od lekkiego rozstroju żołądka do fatalnego uszkodzenia mózgu, serca, wątroby i nerek. Ocenia się, że na świecie co roku ginie od grzybów od 50 do 300 osób. Szczególnie niebezpieczne jest zatrucie grzybami z rodzaju *Amanita*, zawierają one bowiem **amatoksyny** (6). Ich śmiertelna dawka wynosi 0,1 mg / kg, a jeden grzyb zawiera 10 – 15 mg toksyny (czyli może zabić osobnika ważącego ponad 100 kg).

H2O – tak, tak i wcale nie chodzi o brudną kranówę. Wypicie pół litra wody destylowanej (przez przeciętnego, zdrowego człowieka) może zaburzyć w organizmie gospodarkę elektrolitami tak skutecznie, że doprowadzi to nawet do śmierci.

Hortensja (5) – ta pięknie kwitnąca roślina jest jednocześnie jedną z najbardziej trujących. Kilka godzin po spożyciu, uwalnia się z niej do układu pokarmowego **hydrangina** – trucizna, która pod wpływem kwasów żołądkowych zaczyna wytwarzać w organizmie cyjanki.

Kofeina (4) – białe, bezwonne kryształki kofeiny otrzymuje się m.in. z orzeszków kola, ziaren kakaowych i kawowych oraz liści herbaty. Przypadki śmierci od kofeiny są bardzo nieliczne. Zatrucie kofeiną może być jednorazowe (dawka śmiertelna ok. 6 g; już 1 g wywołuje symptomy zatrucia) lub przewlekłe (kofeinizm) spowodowane spożyciem nadmiernej ilości produktów zawierających ten alkaloid. Kofeinizm objawia się m.in. bólami głowy, bezsennością, nadpobudliwością, zaburzeniami zmysłów. Oprócz tego kofeina może pogorszyć stan osób cierpiących na schizofrenię lub depresję maniakalną.

Drogi Misiu Gry! Jeśli postaci w Twej drużynie piją hektolitry kawy, aby uchronić się przed przespaniem dramatycznego momentu, przypomnij sobie słówko „kofeinizm" i zrób im niespodziankę...

Kurara (6) – również alkaloid, uzyskiwany z kory i soków drzew *Strychnos toxifera* w Ameryce Środkowej. Używany do zatruwania strzałek do dmuchawek i strzał. Zawarta w niej toksyczna **tubokuraryna** uaktywnia się dopiero przy wstrzyknięciu lub innej formie podania dożylnego. Niemal natychmiast paraliżuje mięśnie oczu, uszu i palców u stóp. Później paraliż przenosi się na szyję i całe kończyny, a następnie na mięśnie układu oddechowego. Śmierć następuje w wyniku uduszenia.

W/g przewodnika Wordswortha połknięta kurara jest nieszkodliwa. Ja bym tego jednak nie sprawdzał.

Mandragora (4) – uznawana w średniowieczu za roślinę magiczną i używana m.in. do produkcji wywarów miłosnych i ochrony przed złymi duchami. Różnych wierzeń związanych z mandragorą było całe mnóstwo. Zawiera kilka alkaloidów, w tym **atropinę** i **mandragorynę**, które mogą wywołać halucynacje, oraz inne substancje toksyczne, wywołujące spowolnienie akcji serca, śpiączkę i ostatecznie śmierć.

Meduzy (6) – ok. 200 gatunków. Na ich mackach znajduje się rodzaj kapsułek





żądlących przy dotknięciu. Do najbardziej niebezpiecznych gatunków należą: **morska osa** (użądlenie może spowodować śmierć w kilka minut) i gigantyczna **lwia grzywa** (długość ciała ponad 2,5 m, 1200 macek ponad 30–metrowej długości) opisywana w opowiadaniu A. Conan–Doyle'a.

Narkotyki – cała masa najrozmaitszych substancji (m.in. opium, morfina, heroina, kokaina, PCP, amfetamina, marihuana, LSD) zdolnych zrobić z normalnego człowieka m.in. idiotę, psychopatę, kalekę, warzywo lub trupa. Oprócz tego, co robią z samym człowiekiem, są w stanie uszkodzić jego materiał genetyczny i zrobić z jego potomstwa m.in. idiotów, psychopatów, kaleki, warzywka lub małe trupki. Uzależniają, rujnują rodziny, redukują stan majątkowy nałogowca do zera. Tak w dużym streszczeniu wygląda długa lista zbrodni narkotyków. Nawet największemu wrogowi nie życzyłbym podobnego losu. Więc jeśli ktoś podtyka Wam prochy i mówi, że dobrze Wam one zrobią – skopcie mu porządnie tyłek.

Nikotyna (6) – podobno już 2 krople czystej nikotyny są w stanie zabić człowieka. W praktyce jednak dawka śmiertelna waha się w granicach 4 mg do 2 g. Wpływa początkowo na układ nerwowy, później na mięśnie, w sposób zbliżony do działania kurary.

Pająki – z ponad 50.000 gatunków pająków występujących w USA, większość jest jadowita, jednak zaledwie kilka jest w stanie przebić się przez ludzką skórę i wyrządzić człowiekowi poważną krzywdę swym jadem. Należą do nich: **czarna wdowa** (3), **brązowy pająk pustelnik** (*Loxosceles reclusa*) (4) i **tarantule**. Jak widać dawki śmiertelne jadu są dosyć duże, w stosunku do tego, ile może się go dostać do organizmu przy pojedynczym ukąszeniu. Nie taki pająk straszny, jak go malują.

Nie dawajcie tego do czytania dziewczynom – niech się boją...

Rododendrony (6) – ok. 800 gatunków. Cała roślina jest trująca i nawet żucie liści może wywołać poważne zatrucia. W starożytności miodem z nektaru kwiatów rododendrona zatruła się cała armia greckiego wodza Ksenofonta (IV w. p.n.e.).

Ryby – wśród ryb najniebezpieczniejszą rodziną są ***Scorpaenidae***, do których należą m.in. **ryby–kamienie** (Chiny, Filipiny, Australia) (6) i **ryby–skorpiony** (Pacyfik) (5). Najczęściej można na nie nadepnąć – wówczas wbijają w ciało ostre, jadowite kolce. Objawy: początkowo spuchnięcie i odrętwienie. Później następują konwulsje, delirium, paraliż, utrata przytomności. Straszliwy ból, drgawki i paraliż mogą nastąpić tak szybko, że ofiara jadu umrze w wyniku nagłego utonięcia.

Do niebezpiecznych ryb można jeszcze dorzucić **fugu** (6) – orientalny przysmak, którego niewłaściwe przyrządzenie w latach 1955–75 doprowadziło w Japonii do 1500 zgonów, a również obecnie jest najczęstszą przyczyną zatruć pokarmowych w tym kraju.

Skorpiony – statystycznie, jad skorpiona jest przyczyną śmierci ukąszonej osoby zaledwie w jednym przypadku na tysiąc. Objawy pojawiają się po dniu lub dwóch, śmierć może nastąpić po czterech dniach od ukąszenia.

Strychnina (6) – gorzki, krystaliczny proszek otrzymywany z nasion tropikalnej rośliny *Strychnos*. Używana jako trutka na szczury, w rzeczywistości jest przyczyną zatruć znacznie rzadziej niż w literaturze i filmach. Za częste wykorzystywanie jej przez autorów kryminałów odpowiedzialny jest zapewne jeden z objawów zatrucia: efektowne, gwałtowne konwulsje. Strychnina atakuje centralny system nerwowy w ciągu 10 do 20 minut i wywołuje silne skurcze mięśni: najpierw twarzy i szyi, później kończyn i reszty ciała. Ofiara umiera od uduszenia lub z wycieńczenia. Następuje natychmiastowe stężenie pośmiertne, często pozostawiające otrutego w dziwacznej pozycji, z szeroko wytrzeszczonymi oczami.

Tojad (6) – nazwany został „królową–matką trucizn". Według mitologii, gdy Herakles walczył z Cerberem na wzgórzu Aconitus, u wrót Hadesu, ślina trójgłowego psiska padła na tę roślinę, czyniąc ją na wieki śmiertelną trucizną. Stąd wzięła się łacińska nazwa gatunku *Aconitum*. Według tradycji właśnie tojadem otruł się Romeo. W średniowieczu roślina ta wywoływała lęk, ponieważ sądzono, że czarownice wykorzystują go do przyzywania diabła.

Z naukowego punktu widzenia, tojad zawiera liczne alkaloidy, zatruwające układ nerwowy i zakłócające pracę serca, co w konsekwencji może prowadzić do śmierci. Dla bardziej wrażliwych osób nawet jego hodowanie może być szkodliwe. W XVIII–XIX wieku używano małych dawek tojadu w leczeniu chorób serca – obecnie zastąpiły go współczesne leki.

Węże i jaszczurki – na świecie istnieje około 300 znanych gatunków jadowitych węży i tylko dwie jadowite jaszczurki. Wśród węży spotyka się zarówno karzełki, jak **żmija pustynna** i olbrzymy, jak **kobra królewska**, która osiąga długość ponad 5 metrów i rozzłoszczona może się wyprostować tak, że dorówna wysokością człowiekowi.

Do najważniejszych jadowitych węży zaliczane są: grzechotniki (4), kobry (6), żmije (6).

> Lukrecja [Borghia] z kolei również jest postacią osobliwą. Zarzuca się jej wszystkie możliwe grzechy świata. Urodzona w 1480 r., ładna, wykształcona, uważana jest za duchową spadkobierczynię wielkich trucicielek, prokurujących z trupiego jadu mikstury wedle recepty opracowanej kilka stuleci wcześniej na cmentarzu w okolicy Ostii. Podobno hojnie częstowała adoratorów owym napojem pod złowrogą nazwą „aqua tofana cantarella", który sprawiał, iż rychło przenosili się do lepszego świata.
>
> René Reouven
>
> „Słownik zabójców"

Najniebezpieczniejszym gatunkiem grzechotnika jest południowy **kaskabel** (*Crotalus durissus*), w którego jadzie występuje **krotamina**. Obezwładnia ona mięśnie szyi tak skutecznie, że pod ciężarem bezwładnie opadającej głowy ofiara może skręcić sobie kark. Pierwsze objawy pojawiają się w ciągu 15 minut od ukąszenia.

Jady kobr różnią się chemicznie od jadów innych węży. Pierwsze objawy zatrucia pojawiają się w ciągu pół godziny: ból, opuchlizna, spadek ciśnienia krwi. Jako następne następuje osłabienie mięśni. Gdy wysiadają mięśnie układu oddechowego, ofiara najczęściej umiera w wyniku uduszenia. Wśród kobr warto zwrócić uwagę na gatunki plujące jadem na duże odległości. Na przykład **kobra czarnoszyja** (*Naja nigricollis*) bardzo rzadko kąsa swe ofiary, woli natomiast pluć im jadem w oczy. Jad może wywołać czasową lub stałą ślepotę, jeżeli trafi. Do rodziny kobr należą również **węże koralowe**, wśród których niebezpieczne gatunki są czerwono–(ółte, a nieszkodliwe czerwono–czarne (ludowy wierszyk mówi „Red on yellow, kill the fellow; red on black, okay Jack").

> – Czyżby w takim razie trucizna nie działała na Walentynę?
> – Nie. (...)
> – A więc jakim cudem Walentyna ujdzie cało? (...) Aha – rzekł d'Avrigny pojąwszy nagle – przyszło więc panu na myśl (...) żeby uodpornić ją na truciznę (...) dając jej niewielkie ilości...
> – Tak, tak tak – Noitier był zachwycony, że lekarz go zrozumiał.
> – Bo słyszałeś pan zapewne, że w skład mikstury, którą panu zapisuję wchodzi brucyna!
> – Tak.
> – Przyzwyczaiłeś pan wnuczkę do trucizny, zneutralizowawszy tym sposobem jej działanie, tak?
> Radosny i tryumfalny błysk w oczach Noitiera.
> – I rzeczywiście udało się panu! – zawołał d'Avrigny. – Gdyby nie te środki ostrożności, Walentyna już by nie żyła. Wszelki ratunek byłby daremny, tak silny był wstrząs. Ale nastąpiło tylko zachwianie równowagi i Walentyna nie umrze, przynajmniej tym razem.
> Aleksander Dumas
> „Hrabia Monte Christo"

Żmije są największą rodziną jadowitych węży, rozpowszechnioną na całym świecie (także u nas – żmija zygzakowata) – około 160 gatunków. Zasadniczo do rodziny żmij należą też opisywane wcześniej grzechotniki, ale uznałem, że warto je oddzielić w opisie. Można jeszcze dodać, że większość grzechotników i żmije *Crotalinae* posiadają na głowie jamki, będące bardzo czułymi „termicznymi oczami" węży. Osoby, które więcej chcą się dowiedzieć na ten temat odsyłam do książki „Dlaczego sól jest słona" J. Rurańskiego. **Żmija Russela** (*Vipera russeli*) jest jednym z największych i najgroźniejszych przedstawicieli całej rodziny *Viperidae*.

Jad żmii działa podobnie do jadu kobry, jednak wywołuje też krwawienie z dziąseł, dreszcze i gorączkę. W przeciągu godziny ofiara zaczyna wymiotować krwią i omdlewa, krwawiąc obficie z nosa i oczu. Później następuje śmierć.

Jadowite jaszczurki to tzw. **potwór Gila** (*Heloderma suspectum*) (6) i meksykańska jaszczurka *Heloderma horridum* (5). Przypadki śmiertelnego pokąsania przez oba gatunki są rzadkie. Aby ich jad dostał się do krwi ofiary, muszą one silnie się w nią wgryźć i chwilę przeżuwać – trucizna musi napłynąć z gruczołów do pyska.

Wilcza jagoda (belladonna) (3) – nazwa „belladonna" („piękna kobieta") nawiązuje do Odrodzenia. Panie używały wówczas wyciągu z belladonny do rozjaśnienia cery i rozszerzenia źrenic; z samych jagód natomiast wytwarzano róż. Nazwa łacińska *Atropa belladonna* nawiązuje również do mitologii greckiej i postaci Atropos, jednej z Prządek, która ucinała nić żywota ludzkiego. Wilczą jagodę uznawano również za roślinę magiczną.

Cała roślina jest trująca i zawiera różne szkodliwe alkaloidy, m.in. **atropinę** i **skopolaminę**. Paraliżują one układ nerwowy. Atropina używana jest jednak czasem jako ważne antidotum na niektóre gazy działające na układ nerwowy.

Objawami zatrucia są utrata głosu, mdłości, rozszerzenie źrenic, agresywne zachowanie, czy wręcz napad szału, drgawki. Później nadchodzi śpiączka i śmierć. Nawet spożycie jednej jagódki może się okazać fatalne w skutkach.

Ziemniak (5) – spokrewniony z wilczą jagodą, również może być trujący (chociaż wydaje się to niemożliwe). Jeżeli surowy ziemniak ma zielonkawą skórkę, może to oznaczać, że wytworzyła się w nim większa ilość trującej **solaniny**. Zatrucie solaniną z ziemniaka objawia się pałeniem w gardle, bólem głowy, odrętwieniem, drgawkami. Później chory zapada w śpiączkę i może umrzeć.

Żaby – różnokolorowe żabki Środkowej i Południowej Ameryki, z rodziny *Dendrobatidae*, używane były przez tubylców do zatruwania strzał i strzałek. Schwytaną żabę nadziewali oni na patyk i opiekali nad ogniskiem. Umierająca żaba wydzielała przez skórę silną toksynę, którą później wykorzystywano do zatruwania broni. Jeden z gatunków jest tak trujący, że nawet trzymanie go gołymi rękami może być śmiertelne w skutkach, a z jednej żabki uzyskiwano ilość trucizny wystarczającą do zabicia setki ludzi.

NA ZAKOŃCZENIE

Jakim człowiekiem jest taki truciciel? Co sprawia, że jest gotów sprawić swej ofierze tak straszną śmierć? Jak się do tego przygotowuje? Czy wiedząc, że jest trucicielem, przyjąłbyś jego zaproszenie na kolację?

Takich pytań można sobie zadawać wiele. A im więcej się ich zada, tym ciekawsze mogą stać się odpowiedzi; tym ciekawsze mogą stać się pomysły do sesji; tym lepiej będzie się Wam grało.

Czego Wam wszystkim szczerze życzę.

ANKIETA

ocena numeru 11/97 (47)

Wśród osób, które nadeślą ankietę na adres redakcji, rozlosujemy cenne nagrody (produkty Wydawnictwa MAG)

Skala ocen:
1 - tragiczne!
5 - świetne!

	OCENA
Listy	[ ]
Okiem Zewnętrznym	[ ]
Z tajemnych akt	[ ]
Niusy	[ ]
Trucizny	[5]
Towarzysze podróży	[ ]
Cała prawda o ...	[ ]
Miasteczko Yarmie	[ ]
Szał w Polsce (II)	[ ]
Bar „Pod słomką"	[ ]
Mały, naprawdę niewielki dług	[ ]
Cienie nad Warszawą	[ ]
Cyberpunk - fantastyka z głową ...	[ ]
Wywiad	[ ]
Dwadzieścia razy wspomnienie	[ ]
Puszka Pandory	[ ]
Strach przed spadaniem ...	[ ]
Magazyn	[ ]
Oblężenie!	[ ]
Mroczny Raj	[ ]
Kraina Goblinów	[ ]
Thrud the Barbarian	[ ]

TOWARZYSZE PODRÓŻY



Jarosław Loretz

Ilustracje: Grzegorz Bogusz

Bywa i tak:

Jesteś w dużym, wspaniałym mieście. Do wyznaczonego przed miesiącem spotkania masz jeszcze bite sześć godzin. Aby zabić czas, krążysz po uliczkach przyglądając się zawalonym różnościami straganom, omijając kałuże pomyj i ignorując grupy żebraków. Nagle, w jednym z wąskich, śmierdzących zaułków drogę zastępuje ci pięciu mężczyzn – wszyscy w takich samych ubrankach, przypominających trochę mundury wojskowe. Szczerzą zęby. Choć, mimo tych podejrzanych łachów, wyglądają na zwykłych rzezimieszków, mówią:

– W imieniu króla jesteś aresztowany. Rączki, koleś...

Zasadniczo Mistrz Gry jest zadowolony, bowiem ci nieuprzejmi panowie są silni i w starciu z nimi bohater nie ma zbyt wielkich szans, wobec czego zapewne potulnie podąży u ich boku do miejskiego więzienia. Tam bowiem ma poznać postać bardzo ważną dla przebiegu gry (tzw. „Bez Niej Ani Rusz"), która zna odpowiednie nazwiska, adresy i kontakty. Gracz oczywiście nie daje się tak łatwo:

– Nie zgadzam się! Wyjmuję miecz i...

– Hola, hola, wolnego! Miecz to oni ci od razu zabrali!

– No to wyjmuję sztylet...

– Naprawdę sądzisz, że pozwoliliby ci go zatrzymać?

Mistrz, zda się, tryumfuje. Niestety, do czasu. Gracz bowiem nagle wali się dłonią w czoło i wykrzykuje:

– Funia, bierz go!

– Funia? – na obliczu MG maluje się zdziwienie. Czyżby się przesłyszał? Robi się nagle czujny:

– A co to?

– No jak to? Nie pamiętasz? – pyta się gracz z radosnym błyskiem w oku. *– Przecież to mój pies!*

– Pieees?

– No pies!

– Jakoś sobie nie przypominam... Co prawda jakiś piesek miał być. – MG ma jakieś mgliste wspomnienia. Gracz na początku sesji faktycznie sygnalizował fakt posiadania psa. Niezadowolony z obrotu sytuacji Mistrz szybko kalkuluje coś w myślach:

– Powiadasz, że nazywa się Funia?

– No.

– Dobra. – MG dostaje rumieńców. Właśnie wymyślił sposób na pozbycie się pieska i zachęca gracza do działania. A ten mówi:

– Tak więc Funia wybiega z podwórka, na którym bawiła się z gołębiami, rzuca się na pierwszego z brzegu gościa i rozszarpuje mu gardło, a ja, korzystając z zamieszania, biorę nogi za pas.





W tym miejscu sprawa się wyjaśnia – Funia nie jest kundelkiem, lecz całkiem sporym pieskiem wielkości wyrośniętego cielaka. Jedno kłapnięcie jego szczęk daje efekty porównywalne z cięciem topora. Nawet najbardziej zahartowanym w bojach herosom na widok tego potwora zamierają ruchy robaczkowe jelit. To prawdziwa bestia.

Niestety, MG nie jest zadowolony. Jednym posunięciem zniszczono jego marzenie o bezproblemowym i bezstresowym dokończeniu sesji. W dodatku gracz głupio szczerzy zęby, nie przeczuwając wcale, że właśnie własnoręcznie upłótł powróz na szyję swego bohatera: zapewne już wkrótce rozjedzie go rozpędzony powóz albo zarazi się jakimś ohydnym świństwem od przypadkowo potrąconego przechodnia. A przecież nie tak powinno być...

MG, nauczony przykrym doświadczeniem, powinien pamiętać o zwierzętach „drużynowych".

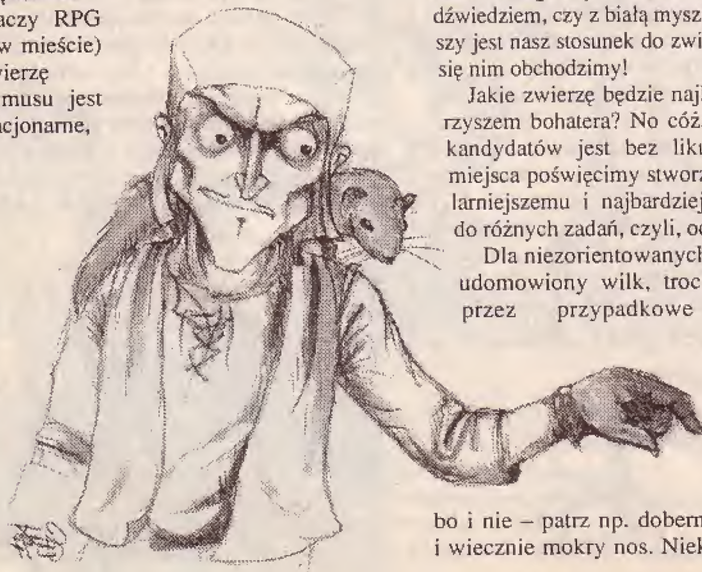
Nasz mały przyjaciel może pomóc nam wydostać się z opresji – ostrzec przed zasadzką, uwolnić się z więzów, znaleźć wyjście (choćby w labiryncie), odciągnąć uwagę wrogów, podjąć czyjś trop itp. Trzeba zdać sobie sprawę, że posiadanie tego rodzaju pupili, to nie tylko przyjemność, ale i mnóstwo obowiązków. I nie chodzi bynajmniej o powinności wobec zwierzęcia (mam tu na myśli dawanie mu jadła, zapewnienie ciepłego schronienia w mroźne dni, dbanie o jego higienę, usuwanie pasożytów itp.), ale raczej o obowiązki w grze, wobec

MG, a przede wszystkim wobec innych graczy. MG musi zawsze wiedzieć co robi nasz rozkoszny zwierzaczek, gdzie aktualnie przebywa, do czyjej torby się dobiera...

Ponadto gracz musi wziąć pod uwagę sytuację w jakiej znajduje się jego bohater. Przykładowo, jeśli jest szczęśliwym posiadaczem dużego i bardzo agresywnego psiaka, nie powinien beztrosko wkraczać do miasta z pupilem wesoło hasającym u jego boku. Któż z nas chciałby bowiem stanąć oko w oko z (niemal) bestią, która jednym kłapnięciem szczęk potrafi odgryźć dłoń? Oczywiście, mieszkańcy miasta mogli nie takie już rzeczy widzieć i nasz rozkoszny psiaczek „nie ruszy ich", ale takie „odważne" miejscowości są prawdziwą rzadkością. Zresztą nie na ten temat chcę tu rozwodzić. Pragnę jeno zwrócić uwagę na pewien aspekt gry, dość często pomijany lub lekceważony. Na

POSIADANIE ZWIERZĄT

Otóż to. Chyba każdy z nas był kiedyś właścicielem jakiegoś zwierzęcia – psa, kota, rybek, chomika itp. Pamiętamy tę radość z istotki, której życie całkowicie zależy od nas, o którą musimy dbać. To pierwsza szkoła życia, nauka, że trzeba pamiętać o innych. Pamiętamy te emocjonujące poszukiwania, w wyniku których odkrywaliśmy kolejną znaczoną siekaczami poszwę lub kabel (specjalność gryzoni), następne podziurawione torby z kaszą albo ryżem lub rozgrzebany kwiatek z „aromatycznym" dodatkiem (koty). Biorąc to pod uwagę, aż dziw bierze, że nasi bohaterowie (których mieliśmy zapewne już kilku), tak rzadko mają przy boku jakieś zwierzę (nie chodzi mi bynajmniej o konie, muły czy inne stworzenia służące człowiekowi jako środek transportu). Oczywiście, czym innym jest zwierzę w rzeczywistości, a czym innym w świecie gry. Nie idzie tu tylko o sam fakt realności takiego, dajmy na to, psa, którego trudno jest pokazać w grze, bo przecież ani nie zaszczeka, ani nie ugryzie, ani nie da się pogłaskać. Chodzi mi raczej o odrębność realiów. W miejscu naszego zamieszkania (czyli – dla przeważającej większości graczy RPG – w mieście) zwierzę z musu jest stacjonarne, czyli przywiązane do jednego domu, ogrodu, budy itp. Taki pies, nawet jeśli z definicji gatunkowej nie jest domowy, przez kilka lat swego miejskiego żywota, w ciągu którego jedynie dwa–trzy razy dziennie przebywa na świeżym powietrzu (zazwyczaj krótko lub bardzo krótko), staje się zwierzęciem, które bez ciepłego domu i wiklinowego kosza nie będzie w stanie się obejść; przeniesiony do swych naturalnych warunków, pozbawiony opieki człowieka (w wyniku której jego naturalny instynkt łowiecki uległ przytłumieniu), po kilku dniach po prostu zdechnie z głodu! W grze ta sytuacja przedstawia się zgoła odmiennie: tam człowiek (i, chcąc, nie chcąc, pies także) pokonuje wielkie przestrzenie i pozostaje w ciągłym ruchu. Oczywiście, nie każdy pies podoła takim trudom, ale przecież równie dobrze możemy zabrać ze sobą coś mniejszego, np. chomika, który bez trudu zmieści się w torbie, kapturze lub obszernej kieszeni.



TOWARZYSZ PODRÓŻY

Wbrew powszechnym opiniom, miano to nie oznacza tylko i wyłącznie istot inteligentnych, które przebywają w naszym towarzystwie z jakiegoś określonego powodu (np. wspólnej podróży do określonego celu). Towarzysz podróży to ktoś, z kim lubimy przebywać (albo przynajmniej tolerujemy go), kogo darzymy zaufaniem, komu czasem powierzamy swoje życie, a kto podobne uczucia żywi wobec nas i pomaga w potrzebie (zarówno, gdy idziemy po zakupy na targ, jak i gdy wkraczamy na bagno, chcąc ubić jakąś paskudną poczwarę). I towarzyszem tym wcale nie musi być człowiek, ale właśnie zwierzę!

Istota ta nie może być traktowana jak przedmiot czy narzędzie, służące np. do pokonania przeciwnika lub zdobycia skarbu. Jest przecież żywa i wrażliwa, odczuwa emocje takie same jak nasz bohater! I nie zależy to tylko od jego wielkości czy wyglądu. Niezależnie od tego czy mamy do czynienia z niedźwiedziem, czy z białą myszką, najważniejszy jest nasz stosunek do zwierzaka i to, jak się nim obchodzimy!

Jakie zwierzę będzie najlepszym towarzyszem bohatera? No cóż, w tej materii kandydatów jest bez liku... Najwięcej miejsca poświęcimy stworzeniu najpopularniejszemu i najbardziej przydatnemu do różnych zadań, czyli, oczywiście, psu.

Dla niezorientowanych – pies to taki udomowiony wilk, trochę pokręcony przez przypadkowe krzyżówki i współpracę z człowiekiem. Zasadniczo ma cztery łapy, jest kudłaty (albo i nie – patrz np. doberman), ma pysk i wiecznie mokry nos. Niekoniecznie jest to morderca bestia, postrach królików i wolniej biegających wrogów – jak najbardziej może być łagodny, kruchy i chorowity. Ogólnie rzecz biorąc, psich ras jest bardzo dużo i naprawdę trudno nie znaleźć takiego zwierzaka, który nie przypadnie nam do gustu. Oferta jest bardzo



zróżnicowana – od psów noszonych na rękach (yorkshire terrier, pekińczyk), które trzeba często czesać, wiązać im kokardki, głaskać, pieścić, podkarmiać smakołykami (żadnych łykowatych szaszłyków z goblina!), po prawdziwych killerów z mordem w oczach. MG może też oczywiście wykreować w świecie gry zupełnie nowe rasy psów, o których w naszej rzeczywistości nikt nigdy nie słyszał. Osobną sprawą są psy magicznie „podrasowane" lub odmiany powstałe w wyniku jakichś eksperymentalnych krzyżówek.

Jeśli posiadamy trochę większego pieska, może on świetnie nadawać się do przeróżnych zabaw ruchowych, aportowania patyka (magicznej różdżki, upuszczonej broni), pilnowania rannych przyjaciół, towarzyszenia w nocnych wartach i patrolach itp. Jeśli zwierzę jest odpowiednio wyszkolone, może również służyć jako pies bojowy. Należy jednak unikać szczucia go na dobrze uzbrojonych i opancerzonych napastników, gdyż skutki takiego starcia są łatwe do przewidzenia. Dobrze wyszkolony pies bojowy znakomicie poradzi sobie z natarczywym żebrakiem lub grupką namolnych uliczników.

Niestety, udziałem posiadacza czworonoga nie są tylko radości. Bywają również

CZARNE CHWILE

Czasami gracz (i, co za tym idzie, jego bohater) zwyczajnie zapomina o istnieniu ukochanego pupilka! Pal sześć, jeśli takie zapominalstwo skończy się jedynie chorobą zwierzaka, lub, ewentualnie, zatargiem z kolegą, do którego racji żywnościowych dobrał się nasz wygłodniały czworonóg – gorzej, jeżeli, przykładowo, przeprawimy

się przez rwącą rzekę pozostawiając psa swemu losowi...

Jeśli jednak będziemy pamiętali o naszym czworonożnym przyjacielu, korzyści płynące z tej znajomości zdecydowanie przeważą ewentualne straty. Dzięki niemu unikniemy wielu kłopotów (np. idąc za tropem znajdziemy „nieuchwytnych" złodziei) i sprawimy wiele frajdy sobie oraz przyjaciołom, płatając – z pomocą zwierzaka – różne figle w karczmach, na targach, turniejach itp. Jest to bardzo wygodne, bo taki nasz „wirtualny" pies nie brudzi, nie wyciąga z sesji na spacer, a swoją „obecnością" sprawia dużą radość uczestnikom zabawy.

Oczywiście nie tylko my musimy się świetnie bawić – MG też człowiek i również ma poczucie humoru. Monotonna sesja może się nagle ożywić, gdy okaże się, że nasz pies zrobił właśnie kupę w śpiworze drużynowego osiłka, że ma bardzo duże, łakome, natrętne pchły, że w najmniej stosownym momencie (np. w trakcie podkradania się drużyny do obozu wroga) zaczyna z ujadaniem uganiać się za suką, że to właśnie NASZ pies zagryzł ukochaną kotkę komendanta straży, że...

Oczywiście, nie tylko pies może być towarzyszem podróży (i przygody). Do tej roli również może nadać się np. kot. Powstaje jednak kwestia wyboru jego rasy – czy ma to być zwykły, szarobury „dachowiec", czy może kot magicznie „usprawniony" (potrafiący telepatycznie porozumiewać się ze swym właścicielem, pokonywać bez odpoczynku dalekie dystanse, niezawodnie tropić myszy lub... grzyby itp.). Magiczny kot może też różnić się od swego zwykłego pobratymca niecodziennym wyglądem, np. mieć bardzo długie, spiczaste uszy, dwa ogony lub niezwykły kolor sierści. A ileż będzie zabawy nocą, gdy wartownik poderwie całą drużynę na równe nogi, dostrzegając w zaroślach dwa (a może trzy?) błyszczące punkciki. W tym momencie jeden z bohaterów stwierdza ze złością:

– *Przecież to mój kot!*



Pora teraz przyjrzeć się

MNIEJSZYM STWORZENIOM

Co my tu mamy? Ot, choćby łasice (ha! Dla złodzieja to niemal idealne przedłużenie rąk), drobne, wesolutkie myszki (idealne, aby wsadzić je komuś za pazuchę, poderwać lub przestraszyć dziewczyny), łaciate szczury (do czego mogą się przydać?), chomik (w jego obszernym pyszczku można schować skradziony przed chwilą brylant), lisek (przyciągnie swemu panu jakąś tłustą kurę na śniadanie) itd. Warto również zwrócić uwagę na tchórza (oooch, widzę dla niego wiele zastosowań!), nutrię, owcę (albo i całe stado – w ramach przekonywania wrogo nastawionych chłopów, że jesteście tylko grupą ubogich pasterzy), albo i kozę (słyszeliście o przemycie diamentów w ich brzuchach? Nie? A szkoda...).

Do zwierząt zalicza się również

PTAKI



Warto zwrócić uwagę na oswojone kanarki, służące jako „czujniki" ostrzegające przed magią. Taki okaz, gdy tylko wyczuje najsłabszą emanację magii, zaczyna ładnie śpiewać. I to alarmuje bohaterów, bowiem na co dzień ten żółty kurdupel fałszuje, piszczy i zgrzyta aż uszy bolą.

Papuga – zapamięta (lub wypaple obcym) to, co boimy się powierzyć własnej pamięci, a co jest bardzo ważne (nazwisko naszego kontaktu, nazwę oberży, w której mamy odebrać nagrodę za zabicie smoka itp.). Ptak to drogi i rzadki, ale ma naprawdę duże możliwości. Potrafi np. zapamiętać jeden czar. Wyobraźcie sobie, że zostaliście napadnięci i związani przez kilku osiłków. Są szczęśliwi, gdyż znaleźli w jukach sporo forsy, a zaraz będą mieli jeszcze więcej, bo sprzedadzą was jako karmę dla orków. W tym momencie bohater mówi słowo–hasło, papuga zaś, zgodnie z tresurą, wypowiada zaklęcie, macha odpowiednio skrzydłem i... BUCH! – kula ognista spopiela wszystko w promieniu dziesięciu metrów.

Z kolei jastrząb (lub inny ptak o równie wspaniałym wzroku) to świetny zwiadowca, odpowiednio wytresowana sowa jest bardzo przydatna nocą itp., itd. – możliwości jest bardzo wiele, wystarczy tylko ruszyć głową.

Aha, byłbym zapomniał – są jeszcze rybki. Pomyślcie o facecie, który targa ze sobą wielkie akwarium lub choćby spory



słój z jakąś smętną, nieruchawą rybą (nie wspominając o idiotach, którzy wożą ze sobą wędzonego śledzia i rozmawiają z nim na różne uczone tematy). Chodzi mi tutaj o najzwyklejszą złotą rybkę, skalara, mieczyka, gupika, czy choćby parkę cierników. Mówi taki, że widok ryby uspokaja go. Rzeczywiście – w czasie bitwy stawia słój na ziemi i, wpatrzony w rybę, spokojnie wyjmuje miecz. My tymczasem otrzymujemy pierwsze cięcie w brzuch, po czym, gdy obrywamy po raz kolejny, nasz towarzysz szybko i precyzyjnie, krótkimi, oszczędnymi ruchami wyrzyna w pień wszystkich przeciwników.

Możemy też mieć zwierzę brzydkie, brudne, cuchnące, zapchlone, ale oczywiście tylko wtedy, gdy jesteśmy górą w kompanii (przynajmniej w mięśniach). Nikt wtedy nie śmie w jakikolwiek sposób skrzywdzić naszego pupila, choć wszystkim on wadzi. Zakrawa to co prawda na sadyzm, ale czegóż się nie robi dla urozmaicenia gry... Może to też być choćby i zielona żaba, którą uparcie nosimy ze sobą i co wieczór całujemy. Jesteśmy święcie przekonani o jej szlachetnym pochodzeniu i po prostu wiemy, że za którymś pocałunkiem wreszcie przybierze swą prawdziwą postać księżniczki. I nic to, że nie chce się na razie odczarować. Pewnie trzeba trochę cierpliwości. Albo wystawia nas na próbę wierności (może ta nie jest naszą pierwszą żabą?)...

Został nam do omówienia już ostatni punkt –

KONTAKT Z PUPILEM

Otóż jakoś musimy się z nimi porozumiewać. Jasne, najprościej jest oprzeć się na komendach wydawanych słownie. I tak zresztą powinno być najczęściej, jako że jest to sposób najprostszy. Inne metody są już bardziej skomplikowane i wymagają, jeśli nie więcej wysiłku, to na pewno jakichś nadnaturalnych zdolności – czy to ze strony właściciela, czy to ze strony zwierzęcia.

Komendy słowne są najłatwiejsze do zastosowania. Znaczy to tyle, że nasz, przypuśćmy, pies przyjmuje komendy typu „bierz go", „stój", „aport" (gdy trzyma w zębach szamoczącego się goblina) itp. Zwierzę zna te słowa i wie, czego po nim oczekujemy wypowiadając określone hasła.

Jako że porozumienie tego rodzaju podlega nieuniknionym ograniczeniom, możemy wprowadzić kontakt bliższy, ściślejszy, mentalny. Stanowimy wtedy niemal jedność z naszym zwierzakiem, odczuwamy

jego emocje, pragnienia, doznania, a on nasze. I doprawdy nie wiem który z was, bohater czy zwierzę, więcej na tym traci i bardziej cierpi.

Jednak kontakt mentalny może być różnoraki.

Po pierwsze, może wynikać z rasy zwierzęcia – np. psy należące do jakiejś odmiany, lub pochodzące z konkretnego rejonu, potrafią zespalać się umysłem z właścicielem; dzieje się to albo okresowo (jeśli inteligencja psa jest bardzo wysoka), albo na stałe. W tym ostatnim przypadku zwierzę umiera w chwili zgonu swego właściciela (w drastycznych przypadkach działa to również w drugą stronę).

Tę mentalną wrażliwość zwierzę może uzyskać na przykład w wyniku, że tak to określę, magicznego (operacyjnego, wszczepowego) „podrasowania", dzięki czemu jego umysł zostaje dostosowany do psychiki ludzkiej (lub innej, jeśli nasz bohater nie jest człowiekiem), albo, w wersji *de luxe*, do psychiki konkretnego bohatera (bez niego zwierzak jest „niekompatybilny"). Dzięki temu zwierzę bezbłędnie pojmuje nasze polecenia. Tu również możliwe są dwa warianty: połączenie psychiczne na stałe (wtedy zwierzak staje się jakby przedłużeniem naszych zmysłów, ale prowadzi to do szybszego wyczerpania psychicznego), albo – co jest zdrowsze – łączenie się jedynie w momentach przekazywania poleceń lub odbierania wrażeń zmysłowych.

Zwróćmy uwagę na jeszcze jeden podział gatunkowy w dziedzinie zespolenia umysłów – na komunikację pojęciową oraz na obrazową (tzw. zupełną).

W pierwszym przypadku zwierzak przyjmuje od nas mentalne komendy (na zasadzie ogólnych pojęć), w zamian przekazując nam informacje zebrane podczas obserwacji – również w postaci łatwo rozpoznawalnych pojęć lub wrażeń (np. „wróg", „jedzenie", „gorąco" itp.).

W drugim przypadku jesteśmy w stanie odbierać i nadawać w zakresie o wiele szerszym od poprzedniego, tak jakby nasza świadomość została połączona z jaźnią zwierzęcia większą ilością „nitek". Odbieramy w tym przypadku komplet informacji związanych z zaobserwowaną sceną – od zaistnienia samego faktu po wrażenia zapachowe, dźwiękowe i wzrokowe (trochę odmienne od ludzkich). Wówczas wymiana informacji odbywa się na zasadzie przekazywania kompletnych obrazów (czyli widząc sarnę zwierzę pokazuje ją nam, a nie przekazuje hasło „sarna"), co może i eliminuje błędy mogące powstać podczas interpretacji przekazów poprzedniej wersji (pojęciowej), ale wymaga dużej wyobraźni przestrzennej i pieniędzy (lub niesamowitego szczęścia), gdyż jest to chyba najdroższa, a przez to najrzadziej wykorzystywana forma kontaktu ze zwierzęciem.

Oczywiście istnieją też

INNE METODY

ułatwiające kontakt mentalny. Jedną z nich są amulety. Przykładamy je do naszej głowy albo do łba pupila, ew. nosimy przez cały czas na odpowiedniej przepasce. Mogą to być również krótkie (czasowo) zaklęcia pozwalające zespolić się myślowo z obiektem. Albo łaska od boga lub unikalna umiejętność uzyskiwana przez tajemniczy zakon, zgłębiający tajne nauki gdzieś na bezludziu...

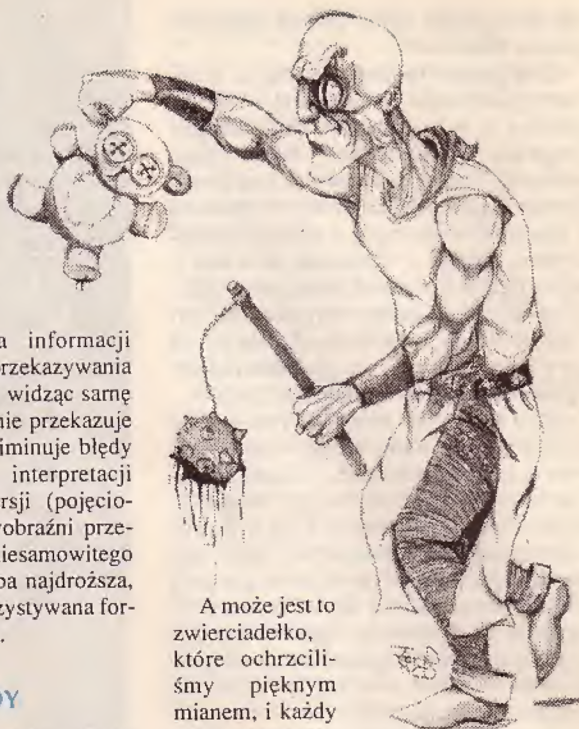
Oczywiście można też założyć, że w danym świecie gry możliwe jest co najwyżej istnienie empatii, czyli ograniczonego wyczuwania nastrojów bez konkretyzacji treści. I tu dochodzimy do zagadnienia pod znajomo brzmiącą nazwą:

DEWIACJE

Któż z nas nie grał kiedyś zakręconym (nie wnikam pod jakim względem) gościem? Ty? Cóż. Wszystko jeszcze przed tobą...

Jeśli nie satysfakcjonuje cię żadna z przedstawionych powyżej propozycji, zawsze możemy upersonifikować któryś z posiadanych przedmiotów. Co powiecie na pluszowego misia, wożonego przez bohatera w podręcznej torbie jeszcze od czasów dzieciństwa? Miś zwie się Kiko i niejeden już raz utulił nas do snu, broniąc przed wszystkim, co nocą wypełza spod siennika. W czasie bitwy demonstrujemy naszego ulubieńca przeciwnikowi, by ten zrozumiał, że z nami nie wygra, a nasz sojusznik rychło zmiecie go z powierzchni ziemi...





A może jest to zwierciadełko, które ochrzciliśmy pięknym mianem, i każdy dzień rozpoczynamy od przywitania się z naszym ulubieńcem? Może jest to kieszonkowy portret ukochanego/ukochanej; rozmawiamy sobie w wolnych chwilach i całujemy się (albo cholera wie co jeszcze...). Osoba z wyobraźnią może tu mieć naprawdę niezłe pole do popisu.

Na koniec poruszę problem stworzeń, których mieć nie należy, ale można – małe smoki (patrz Arfeeta u A. Norton w „Twierdzy na Moczarach", czy cykl Duncana „Człowiek ze Słowem"), gryfy, wielkie odyńce, harpie, jednorożce i inne, ale cóż... Ja tego nie popieram. Głupio by było, gdyby twój pupil był kilkakrotnie silniejszy od ciebie... Od razu powstaje pytanie: kto tu jest szefem?

W powyższym artykule celowo nie wspomniałem o kilku gatunkach zwierząt. Uznałem, że nie ma sensu pisać o koniach, bo są to stworzenia tak powszechne, że nie trzeba bliżej ich przedstawiać, czy o wilkach, które na upartego też można mieć (WFRP). Nie napisałem również o zwierzętach ze strefy egzotycznej, jak również o stworzeniach dużych, niepraktycznych i rzadkich (słonie, zebry, żyrafy itp.). Jeśli jednak masz ochotę na naprawdę oryginalne stworzonko, to zawsze możesz przejrzeć atlas zwierząt i wybrać sobie tak uroczego pupila, jak wąż, żółw lub aligator.

I to by było na tyle. Wypada mi tylko życzyć dobrej zabawy przy wybieraniu towarzysza (towarzyszy?) podróży i przy ustalaniu jego (ich?) współczynników (jako niemal pełnoprawny bohater oczywiście powinien je posiadać). No i oczywiście radości z posiadania uroczego zwierzaka...



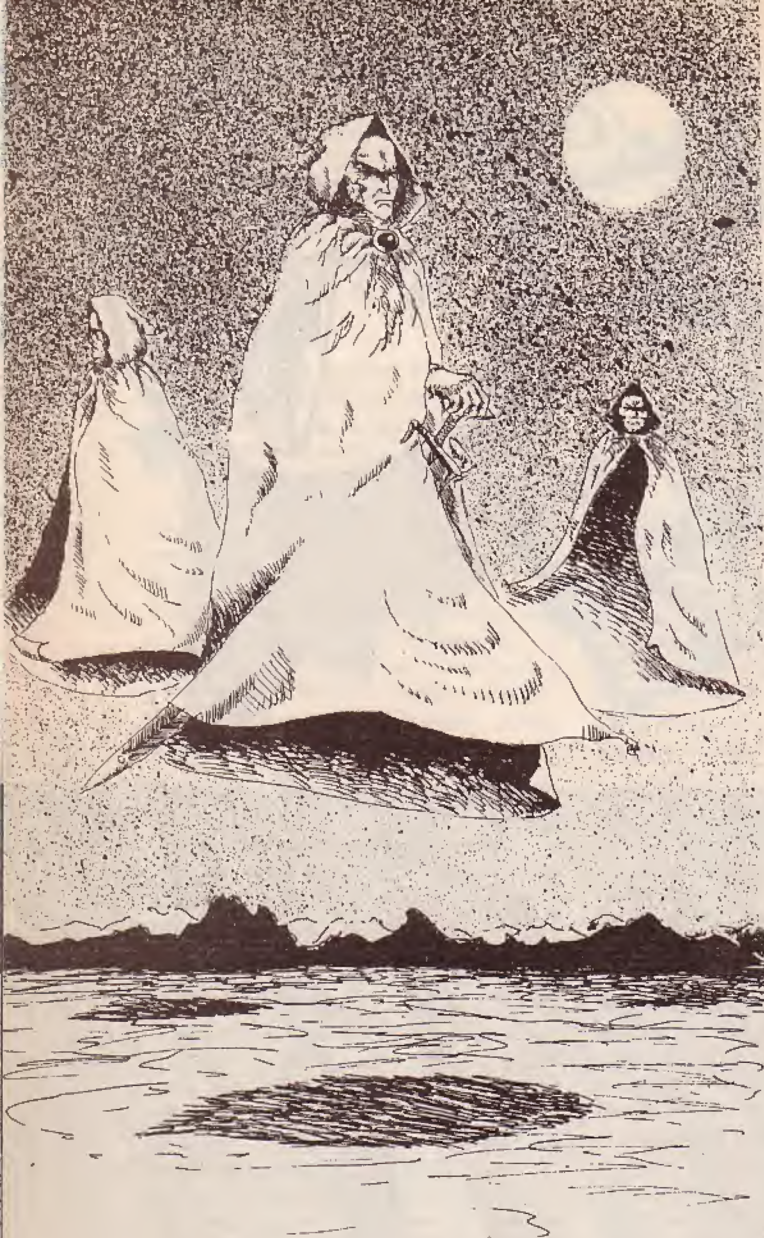
CAŁA PRAWDA O CZARODZIEJU

Adam Matusewicz

Ilustracje: Jarosław Musiał

Czarodziej w realiach fantasy nie jest nikim niezwykłym, ba, staje się postacią wręcz niezbędną do nadania takiemu światu wiarygodności. O ile jeszcze filmy i książki zwykle nie szafują zbytnio przedstawicielami magicznych profesji, o tyle w grach fabularnych magowie stanowią nieraz oś wszelkich ważniejszych wydarzeń. To oni motają najbardziej zawiłe intrygi, narażają świat na straszliwe niebezpieczeństwa, pragną władzy lub mocy absolutnej, manipulują losami prostych ludźmi niczym pionkami na gigantycznej szachownicy życia. Tajemniczy, groźni, niedostępni i nieobliczalni. Jakże często, z powodów wymienionych wyżej, w roli głównego czarnego charakteru opowieści obsadzany jest czarodziej. Nie ma chyba Mistrza Gry, który nie pchnąłby swej Drużyny do walki przeciwko nekromancie, demonologowi czy innemu paskudnikowi miotającemu zaklęcia. Równie często, żeby nie powiedzieć „stale", któryś z graczy wciela się w postać czarodzieja, zwielokrotniając w ten sposób siłę i możliwości swojej Drużyny. Reasumując: czarodziej jest solą świata fantasy, który bez niego stałby się miejscem nudnym jak pusta sala kinowa. Z niewiadomego jednak powodu dzieje się tak, że zarówno autorzy książek, scenarzyści filmowi, a nade wszystko Mistrzowie Gry nie mogą pozbyć się nieświadomej maniery tworzenia magów–dziwolągów, nijak mających się do realiów codziennego życia, nawet w wymyślonym świecie fantasy. Doprawdy trudno powiedzieć, skąd to się bierze, dlaczego notorycznie każe się czarodziejom mieszkać w wieżach, w najdzikszych i trudno dostępnych okolicach, pędzić tam żywot samotników utrzymujących się bogowie tylko wiedzą z czego i czort wie w jaki sposób zdobywających pożywienie (jakoś nie spotyka się czarodziejów chadzających na polowania czy też uprawiających rolę)? Dnie i noce ślęczą nad księgami, miotają kulami ognia i promieniami zamrażającymi, warzą straszliwe eliksiry. Czy oni w ogóle sypiają, odpoczywają, mają jakieś zainteresowania i sposoby spędzania wolnego czasu, oczywiście poza wspomnianym już ciskaniem płomieniami? Wydaje się, że nie, a przecież pracoholizm to choroba, w dodatku wypaczająca osobowość: jest więc czarodziej chorym dziwakiem, wymagającym współczucia? Z tego, co widać po BN–ach zasiedlających scenariusze gier, wynikałoby, że tak, że jak najbardziej. Mszczą się w tym miejscu najsilniejsze, najgłębiej oddziaływujące na wyobraźnię wspomnienia archetypów podobnych postaci, jak choćby Gandalfa (dobry mag) czy Sarumana (zły mag) z „Władcy Pierścieni". Ale ta akurat dwójka nie była ludźmi, a Majarami (wyjaśnienie terminu można znaleźć w „Silmarillion" J.R.R. Tolkiena), w dodatku najbardziej niezwykłymi i nie można do nich przykładać tradycyjnej miarki. Tymczasem czarodziej, mimo swoich zdolności i umiejętności, nie przestaje być człowiekiem, z całym bagażem ludzkich wad, zalet i instynktów. O tym wszystkim zapomina się w trakcie tworzenia scenariuszy, z całą szkodą dla postaci. Błąd, oczywisty błąd, zwłaszcza wobec czarodziejów „wielokrotnego użytku", nie przeznaczonych do odstrzału w trakcie pojedynczej przygody, żyjących własnym życiem nie związanym na stałe z losami Drużyny. Powinni mieć to na uwadze szczególnie ci Mistrzowie Gry, który w prowadzonych przez siebie przygodach lubią realizm i autentyczność, nie przepadają za schematami i uproszczeniami, a fantastyczny świat pod ich rządami funkcjonuje sprawnie jak szwajcarski zegarek. „Czarodziej też człowiek" – myśl ta śmiało może zostać przewodnim hasłem niniejszego artykułu.

Pierwszym, co najbardziej rzuca się w oczy, a zarazem jest najczęściej powtarzanym błędem, to samotność maga. O ile w momencie tworzenia takiego BN–a Mistrz Gry w ogóle zastanawia się nad czymś innym niż nad ilością demonów strzegących siedziby postaci, to kwestia ewentualnego posiadania rodziny przez wymyślanego właśnie czarodzieja nawet na chwilę nie pojawia się w jego umyśle. To oczywiste: najczęściej BN parający się magią to przeciwnik Drużyny, zaś wśród takowych są zwykle nekromanci czy demonologowie. Która niewiasta chciałaby za męża człowieka, spędzającego noce na cmentarzach i śmierdzącego odorem rozkładających się zwłok, używającego chodzących szkieletów w charakterze lokajów, oprawiającego księgi w ludzką skórę, nota bene pozyskiwaną własnoręcznie od przypadkowych gości, głęboko w podziemiach wieży? Czy łatwe byłoby życie u boku mężczyzny, w siedzibie którego najczęstszym motywem dekoracyjnym jest pentagram, na dokładkę zamieszkały przez paskudztwa z rogami, mackami, plujące śluzem i wyjące po nocach? W tym miejscu niezbędna staje się uwaga: takie postaci to najczęściej osobnicy zaprzedani złu, degeneraci o spaczonej osobowości, często opętani chorobliwą manią destrukcji. Z nimi nie będzie w stanie wytrzymać żaden człowiek przy zdrowych zmysłach, nie tylko rodzina, ale i sąsiedzi w promieniu 100 kilometrów. Na szczęście takowych jest niewielu, dlatego śmiało można potraktować ich marginalnie, jak wyjątek od reguły. Z innymi czarodziejami, wśród których nie brak przecież spokojnych, uczciwych ludzi, niejednokrotnie o dobrym sercu, sprawa ma się zgoła inaczej. Rzeczą normalną, jak najbardziej naturalną jest zakochać się w kobiecie, chcieć spędzić z nią resztę życia, dzieląc wzajem radości i kłopoty. Istotą małżeństwa jest to, że dwoje ludzi staje się sobie bliskimi tak, jak nikt inny z nimi nigdy dotąd. Dzięki temu przychodzi poczucie bezpieczeństwa i świadomość obecności osoby, która



codziennego życia jest niewielka. W realiach fantasy, czerpiących głęboko z naszej historii, to kobieta ma niepodważalną i niepodzielną władzę nad sprawami domowego ogniska. Dzięki niej czarodziej nie musi martwić się nie tylko o to, że ma dziurawą i brudną koszulę, ale i o to, by w piwnicy znalazły się zapasy na zimę. Doprawdy, żona stojąca twardo obiema nogami na ziemi jest błogosławieństwem dla czarodzieja, który wszak bywa nieobecny myślami, roztargniony, pochłonięty pracą. A propos pracy: to nieprawda, że magowie nie mają rodzin jakoby dlatego, iż ta tylko przeszkadzałaby im w badaniach lub po prostu nie mieliby dla niej czasu. Prawdziwy mag pędzi osiadły tryb życia, a pracować można nie więcej niż dwanaście godzin na dobę, bo organizm po prostu nie będzie w stanie długo tolerować większego obciążenia.

przejmuje się naszymi sprawami i nami samymi tak samo silnie, jak my nią. To ważne: w życiu maga jest mnóstwo napięcia, stresu, wytężonej pracy. Magiczne i alchemiczne eksperymenty to żmudna i niejednokrotnie niebezpieczna praca, pochłaniająca wiele czasu i nerwów. Gdzie, jak nie u boku żony będzie można znaleźć ukojenie i odpoczynek, zrozumienie – często bez słów – i pocieszenie wreszcie. Żaden przyjaciel, żadni koledzy, znajomi nie będą wiedzieli o nas tyle i nie będą umieli dotrzeć do nas tak, jak zrobi to żona. Idąc dalej tym tokiem rozumowania nie można zapominać o instynktach i potrzebach seksualnych, właściwych każdemu człowiekowi. Mag, spędzający samotne życie na odludziu – tylko mu współczuć. Szukający seksu u dziwek, demonic, nimf czy rusałek – wyczynowy seks, pozbawiający sił i pozwalający rozładować napięcie seksualne nie umywa się do uprawiania miłości z kimś, kto jest nam bliski. Wszystkie najdrobniejsze pieszczoty, szepty, dotknięcia, a nawet sama obecność kochanej osoby mają w sobie stokroć silniejszy ładunek emocjonalny i uczuciowy, niż tysiąc najbardziej wyuzdanych i zmysłowych burdeli razem wziętych.

Jak już było powiedziane, czarodziej ma sporo pracy, stąd też ilość czasu, jaki może poświęcić przyziemnym sprawom

Skoro już jest żona, to czemu nie miałoby być dzieci? Anatomicznie czarodziej nie różni się od zwykłych mężczyzn, jego połowica również, dlatego po jakimś dzieci pojawią się czasie w większości takich rodzin. Mistrz Gry, któremu przyjdzie do głowy taka ewentualność w życiu BN–a, wzdraga się i odrzuca ją bez zastanowienia. Dlaczego? Bo ta takie niemęskie, bo osłabia wizerunek czarodzieja i odbiera mu autorytet (jego zdaniem, oczywiście błędnym). Wyobrażenie sobie Gandalfa piorącego pieluchy czy przewijającego płaczące niemowlę, działa tu jak kubeł zimnej wody wylanej na głowę. I jeszcze ten brak ciszy w dzień i w nocy... Tak może myśleć tylko ten, kto nigdy nie trzymał na ręku małego dziecka, albo osoba o kamiennym, nieczułym sercu. Dzieci potrafią obojgu rodzicom nie tylko przysporzyć zmartwień i kłopotów, ale przede wszystkim wiele radości. Ojcu okazują miłość i szacunek, staje się on dla nich autorytetem, z którego czerpią wzór: mężczyzna–ojciec to właśnie jest prawdziwie męska rola, zakodowana w genach, obecna w instynktach. Nie da się oszukać natury, dlatego niech Mistrz Gry nie robi ze swoich czarodziejów psychicznych kalek i kastratów, bo to po prostu nienaturalne i nieuzasadnione. A poza tym wszystkim, ileż niesamowitych pomysłów na przygody może wiązać się z rodziną maga, jakie historie można budować, jakie pojawiają się możliwości koligacji z bohaterami Drużyny!

Większość czarodziejów to normalni, zdrowi ludzie, posiadający własne rodziny: to jasne. A normalni i zdrowi ludzie czują się najlepiej w towarzystwie innych, im podobnych zdrowych i normalnych osobników. Przyjaciele i znajomi, jak też sąsiedzi, bo o nich tu chodzi, stanowią nieodzowny element w życiu człowieka – zwłaszcza, jeżeli ma on rodzinę i nie jest zamkniętym w sobie dziwakiem. W świecie fantasy, który nie zna wyrafinowanych rozrywek kulturalnych, jak kino czy teatr, a inne są w nim trudno osiągalne, zastępują je wzajemne, sąsiedzkie odwiedziny. Stają się one ważnym wydarzeniem, pozwalają dowiedzieć się najnowszych wieści, plotek, stanowią okazję do poruszenia spraw związanych z gospodarstwem, wychowaniem dzieci, polityką wreszcie. To jest właśnie to, co nazywa się życiem towarzyskim, a dzięki czemu nie zapominamy ludzkiej mowy i dobrych obyczajów. Pewną przeszkodą staje się fakt, że większość ludzi może obawiać się magów, widząc w nich tajemnicze i groźne postaci, nie rozumiejąc i bojąc się ich pracy. Bez przesady jednak: jeżeli mieszkam w tej samej okolicy z ludźmi, którzy nie mają mocy magicznej, oczywistym jest, iż będą przychodzili do mnie po pomoc w sprawach wymagających czarodziejskiej interwencji. Najczęściej będzie to leczenie chorób i zdejmowanie klątw rzucanych na bydło, ale od czasu do czasu przytrafi się wypędzenie żywomorów z cmentarza, jak i odczarowanie córki włodarza, zamienionej w żabę. W ten sposób mag da się poznać jako osoba godna zaufania, skuteczny fachowiec, wart zainteresowania jako ewentualny sojusznik. W czasach, gdy po świecie krążą potwory, bandy najemników i maruderów, sąsiedzi nawzajem dbają o swoje bezpieczeństwo, ostrzegają się i wspierają przeciwko wspólnemu przeciwnikowi – czarodziej jest wielką pomocą. Stopniowo rosną sława i fama otaczające takiego maga, a ludzie sami zabiegają o jego względy. Ktoś, komu oddał poważną przysługę, będzie mógł w przyszłości odwdzięczyć się tym samym. I tu pojawia się kolejna sprawa, dotycząca bezpieczeństwa takiej postaci. Być może, w wyobrażeniu Mistrza Gry, pobudowanie wieży w dzikich i niezamieszkałych terenach, staje się gwarantem takiego bezpieczeństwa, ale jest to pogląd z gruntu fałszywy. Wystarczy przypomnieć sobie, ilu takich magów padło z ręki Drużyny. Tymczasem mając pod bokiem oddanych sąsiadów i szanującą nas okoliczną ludność, można być pewnym, że pojawienie się w okolicy grupy awanturników szybko zostanie zauważone, a mag ostrzeżony. Będzie czas na ewentualne przeciwdziałanie, przygotowanie się do starcia, poza tym przyjaciele i sąsiedzi staną murem za swoim czarodziejem. Jeżeli w tym gronie znajdzie się też lokalny władyka z paroma setkami wojaków, mający za sobą prawo i królewski

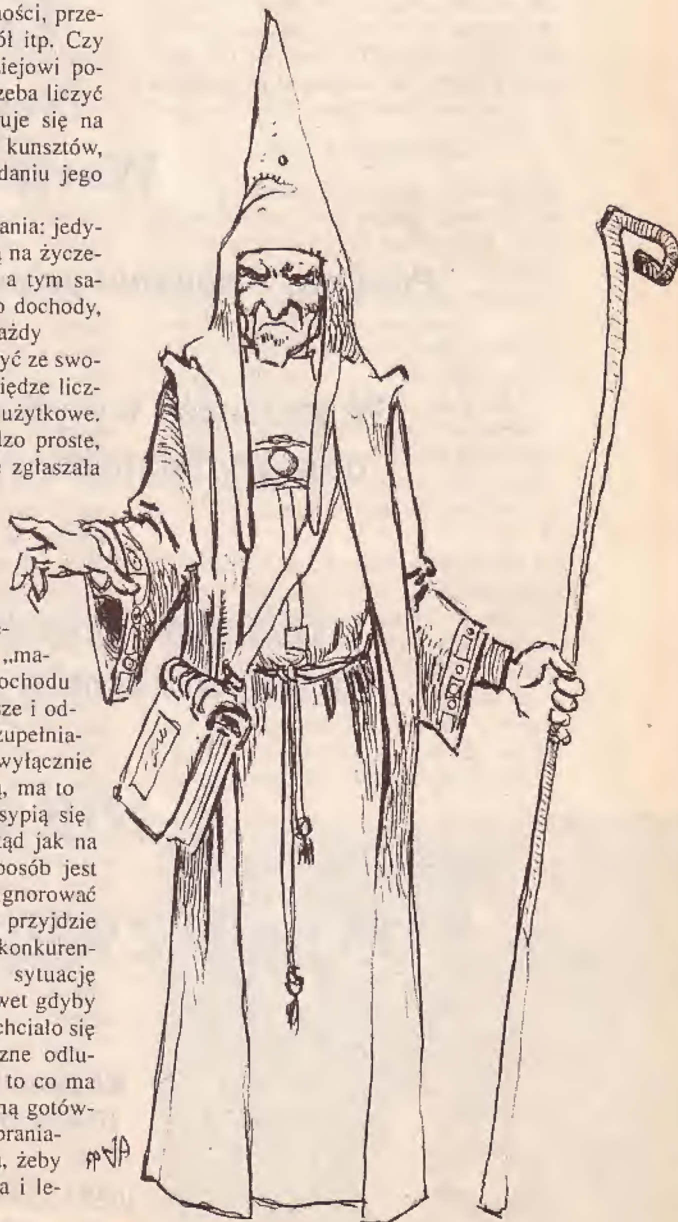
majestat, sytuacja śmiałków mogących stanowić zagrożenie dla maga stanie się stokroć trudniejsza, niż gdyby mieli uderzyć na samotnika zamkniętego w wieży na odludziu.

Teraz odrobina refleksji nad przedmiotem pracy czarodzieja, czyli nad magią. Co zadziwia u BN–ów to fakt, że Mistrz Gry niezmiennie każe im tracić czas na wymyślanie i uczenie się zaklęć nazywanych popularnie „bojowymi". Te wszystkie „Kule Ognia", „Miażdżące Pięści" itp. Broń masowego rażenia nie ma przecież najmniejszego zastosowania w codziennym życiu. Czarodzieje snujący się po polach bitew to wymysł bądź wypadki tak rzadkie, że tylko potwierdzające regułę. Dlaczego? Jako potencjalnie najgroźniejsi przeciwnicy na placu boju byliby pierwszym i nadrzędnym celem każdego wroga. Ponieważ maga, jak każdego innego pojedynczego człowieka, bardzo łatwo jest zabić w bitwie – zwłaszcza w przypadku zmasowanego ataku – to śmiertelność wśród czarodziejów–batalistów byłaby tak wysoka, że po roku nie ostałby się ani jeden taki śmiałek. Z tego właśnie powodu mag nie angażuje się w walkę, a ponieważ tak postępuje, to na diabła mu wspomniane „Kule" czy „Ściany Ognia"? Do osobistej obrony z powodzeniem może wykorzystywać mnóstwo innych czarów, na codzień o wiele bardziej pożytecznych i o zgoła odmiennym przeznaczeniu. Pierwszy z brzegu przykład: najprostsze czary przemiany czy energii – podstawa i narzędzie pracy każdego czarodzieja – przemiana powietrza w toksyczny gaz na miejscu zatruje i sparaliżuje każdego wroga, rozgrzanie zbroi usmaży go, lewitacja wyekspediuje na Księżyc itd. Tymczasem połowa zaklęć w Księgach dotyczy rozrywania, palenia, eksplodowania i innych rodzajów eksterminacji przeciwników. Można by pomyśleć, że zamiast pobierać nauki w Akademii Czaroznawstwa, BN kształcił się w Szkole Wojskowej im. Huna Attylli. A gdzie podziały się zaklęcia, dzięki którym mag ma co do gęby włożyć (o tym dalej)? Czary naprawiające przedmioty i ciała, pomagające odnaleźć zgubę, zwalczać szkodniki, potęgujące dzielność łodzi rybackich, wzmagające potencję, zapobiegające niepożądanej ciąży i inne pozwalające świadczyć usługi okolicznej ludności, powinny wypełniać sporą część Księgi każdego szanującego się czarodzieja. Powinny, ale nie wypełniają, z prostego powodu: w oczach Mistrza Gry stanowią one ujmę na honorze magicznej postaci i czynią ją mniej groźną, mniej majestatyczną, identycznie jak w przypadku posiadania przez nią rodziny.

Praca czarodzieja to nie tylko samo wypowiadanie zaklęć, szykowanie alchemicznych eliksirów i zielarskich mikstur. Zanim osiągnie się efekt finalny, wymaga on dużej ilości czasu poświęconego na czynności przygotowania odpowiednich surowców czy prefabrykatów: ucieranie, destylowanie, ważenie, filtrowanie, gotowanie, odparowywanie, krystalizacja itd. Nawet do tego, żeby zrobić kulę siarki, należy wcześniej tę siarkę stopić w odpowiedniej temperaturze i uformować w żądany kształt. Tych i podobnych czynności jest mnóstwo, a są one najczęściej proste, za to nudne i monotonne. Czas nad nimi spędzony z powodzeniem można by wykorzystać do bardziej wzniosłych celów, stąd też bierze się konieczność zatrudnienia pomocnika i zdania na niego co bardziej żmudnych i czasochłonnych obowiązków. Uczeń czarodzieja, bo o nim tu mowa, będzie wykonywał za swego mentora większość „czarnej roboty", ale taka już jest dola ucznia. Co więcej, czeladnik, który posiadł już pewne umiejętności i poznał podstawowe zaklęcia, jest w stanie wykonywać co prostsze usługi magiczne dla ludności, np. usuwanie kurzajek, zdejmując z głowy Mistrza zadania najbardziej błahe i pozwalając mu w ten sposób skoncentrować się na trudniejszych, wymagających odpowiedniego doświadczenia. Oprócz tego osoba oddana do terminu okazuje się nieocenioną pomocą w wielu sprawach bezpośrednio nie związanych z magią, jak choćby w załatwianiu sprawunków, przenoszeniu wiadomości, przepisywaniu listów, zbieraniu ziół itp. Czy można więc odmówić czarodziejowi posiadania ucznia? Można, ale trzeba liczyć się z tym, że taki mag zaharuje się na śmierć lub nigdy nie osiągnie kunsztów, jakie od dawna będą w posiadaniu jego kolegów z branży.

Co do kwestii źródeł utrzymania: jedynie najwięksi magowie potrafią na życzenie wyczarować złote monety, a tym samym nie muszą troszczyć się o dochody, bo te mają nieograniczone. Każdy inny czarodziej zmuszony jest żyć ze swojego rzemiosła, stąd w jego Księdze liczne, wspomniane wyżej zaklęcia użytkowe. Najczęściej są to zaklęcia bardzo proste, jak i sprawy, z którymi będzie zgłaszała się okoliczna ludność szukająca rady i pomocy. Do tego dochodzą eliksiry i mikstury, równie nieskomplikowane, jak ich przeznaczenie, przy czym odpowiednio tanie, dostępne kieszeni większości ludzi. Taka „masówka" stanowi podstawę dochodu czarodzieja, a zlecenia trudniejsze i odpowiednio rzadko spotykane, uzupełniają ją (jedynie Drużyna, tylko i wyłącznie dzięki faktowi, że jest Drużyną, ma to szczęście, że intratne zlecenia sypią się na nią jak z rękawa). Widać stąd jak na dłoni, że w tej sytuacji nie sposób jest osiedlić się gdzieś na uboczu i ignorować czy zniechęcać przybyszów, bo przyjdzie magowi przymierać głodem, a konkurencja skwapliwie wykorzysta sytuację i przejmie zlecenia. Zresztą, nawet gdyby przyjąć, że interesantom będzie chciało się tłuc bezdrożami na niebezpieczne odludzie i tam zostawiać pieniądze, to co ma czarodziej począć z tak zarobioną gotówką? Do najbliższego sklepu z ubraniami 100 kilometrów przez bagna, żeby kupić chleb trzeba siodłać gryfa i lecieć aż na skraj puszczy: czas i koszta transportu czynią taki proceder nader żmudnym i nieopłacalnym. A trudno wyobrazić sobie maga, który uprawia rolę, każe żonie tkać płótno na koszule, syna przyucza do produkcji pergaminu z cielęcych skór (pasieniem cieląt może zająć się uczeń czarodzieja).

W tej chwili powinno już stać się jasnym, że życie czarodzieja tak naprawdę daleko różni się od tego, do jakiego uparcie zmusza go Mistrz Gry. Wina tkwi we wspomnianych na początku stereotypach, tkwiących głęboko w literaturze i filmie. Na szczęście znajdą się tam i dobre wzory. Przede wszystkim głęboki ukłon należy się pani Ursuli le Guin, której sztandarowa postać – Arcymag Ged z tetralogii „Ziemiomorze" – zaczyna i kończy, jako pasterz kóz, a w międzyczasie trudni się żmudnym, magicznym rzemiosłem w gminie Low Torning, poza tym jest postacią niezwykle autentyczną i wiarygodną. Kto jeszcze nie czytał, lepiej niech się do tego głośno nie przyznaje, a czym prędzej sięga po książki





SZAŁ W POLSCE
część II

Poniższy artykuł nie jest oficjalnym rozszerzeniem systemu Wilkołak: Apokalipsa.

Ilustracje: Przemysław Truściński

GEOGRAFIA CD.

Łukasz M. Wiśniewski

Caern Alt Schotland

Caern: Znajduje się na terenie dawnej dzielnicy szkockiej, jest strzeżony przez szczep Zielonej Wyspy.
Poziom: 3.
Bariera: 3.
Rodzaj: Honor (miejsce poświęcone sprawiedliwości, prawu i tradycji). Najczęściej odprawia się tu Rytuały Chwały.
Struktura plemienna: Przede wszystkim Fianna (byli w końcu odkrywcami caernu) oraz Dzieci Gai, które przez wiele lat, wraz z irlandzkimi wilkołakami, broniły tego miejsca przed wpływami Żmija. Czasami wspierają ich także Tubylcy Betonu, choć mile widziani są goście ze wszystkich plemion.
Totem: Jeleń.
Geografia: Piwnice kamienicy z XVI wieku, położonej przy ul. Świętojańskiej.
Strefa: Większość lokali w tej kamienicy i sąsiednich domach jest zamieszkana przez Krewniaków i garou, należących do szczepu Zielonej Wyspy. Miejsca dodatkowo strzegą duchy wody, które mieszkają w podziemnym zbiorniku położonym pod caernem.
Centrum: Najważniejszym miejscem całego caernu jest piwnica (jedna z dwóch), w której odprawiane są wszystkie rytuały. Tam też znajdują się wrota Księżycowego Mostu i duże lustro, służące do przechodzenia w Umbrę. Druga piwnica stanowi miejsce spotkań; znajdują się tam kawiarniane stoły i ławy oraz barek zaopatrywany z dobrowolnych składek członków plemienia.
Znaki topograficzne: Gabinet odnowy biologicznej na parterze kamienicy.
Umbra: Przekraczając Barierę, garou odczuwają chwałę minionych wydarzeń. Na ścianach drugiej piwnicy znajdują się glify, opisujące historię caernu, najbardziej chwalebne dokonania polskich Fianna oraz imiona wszystkich członków szczepu. Miejsce, w którym odprawia się rytuały promienieje energią nagromadzoną przez wieki istnienia caernu. Na ścianach wisi mnóstwo pajęczyn Tkaczki. Poziom trudności wszystkich Rytuałów Chwały odprawianych w tym miejscu spada o 2.
Historia: Caern Alt Schotland odkryła w XVI wieku wataha irlandzkich Fianna, którzy, podobnie jak ich Krewniacy, przybyli do Rzeczpospolitej w poszukiwaniu chleba i dostatku. Połączone siły kilku watah (niektóre przybyły aż z Litwy) umożliwiły otwarcie nowego caernu i założenie szczepu. W grupie znalazły się również przybyłe z północy Dzieci Gai. Otwarty charakter tego miejsca sprawił, że stało się ono znane wśród garou, zamieszkujących Pomorze Gdańskie i Prusy. Do tej pory caern spełnia funkcję „punktu przerzutowego" – przede wszystkim dla tych wilkołaków, które wędrują dalej na północ i zachód.
Szczep: Obecnie do szczepu należą wszyscy Fianna mieszkający w Polsce na stałe (ok. dwudziestu garou i dziesięciu Krewniaków). Ponieważ są oni rozsiani po całym kraju, obowiązek utrzymania caernu spoczywa na piętnastu garou, którym przewodzi pochodzący z Walii Fianna imieniem Adrian Rhwynnon. Pozostali członkowie zgromadzenia to Dzieci Gai, wspierane przez Tubylców Betonu, zapewniających niezbędną ochronę prawną. Gdy wszyscy członkowie grupy zbiorą się razem, stanowią jeden z najliczniejszych polskich szczepów.

Adrian „Walijczyk" Rhwynnon

Koncepcja: Pozer/Organizator.
Rasa: Homid.
Patronat: Filodoks.
Plemię: Fianna.
Atrybuty: Siła 3 (5/7/6/4), Zręczność 4 (4/5/6/6), Wytrzymałość 3 (5/6/6/5), Charyzma 4, Oddziaływanie 3 (2/0/0/0), Wygląd 3 (0/0/3/3), Percepcja 4, Inteligencja 3, Spryt 3.
Zdolności: Czujność 2, Bójka 3, Cwaniactwo 2, Przebiegłość 4, Prowadzenie Pojazdów 2, Etykieta 3, Broń Palna 1, Autorytet 3, Komputery 2, Zagadki 2, Prawo 2, Języki 2 (angielski, walijski i polski), Polityka 3, Obrzędy 4, Nauka 2.
Cechy Pozycji: Kontakty 3, Krewniacy 3, Mienie 2.
Dary: (1) Perswazja, Prawda Gai, Zakłócenie technologii; (2) Władca zwierząt, Gładka mowa; (3) Mądrość starszych; (4) Pan i władca.
Ranga: 4.
Szał 5, Gnoza 4, Siła Woli 6
Stan Zdrowia:
0, –1, –1, –2, –2, –5, zmasakrowany.
Rytuały: Brak.
Fetysze: Kieł.
Wygląd: Ciemnowłosy, szczupły mężczyzna po czterdziestce. Zawsze nosi jednodniowy zarost. Lubi ubierać się w marynarki w różnych odcieniach zieleni, szarobrązowe spodnie i miękkie buty.
Uwagi dla Narratora: Mówisz po polsku z silnym angielskim akcentem. Od dwóch lat kierujesz swoimi pobratymcami w tym dziwnym kraju, którego mieszkańcy zachowują się trochę jak twoi rodacy, choć nie przypominają zbytnio Fianna z Wysp. Chcesz, by twoi podopieczni przypomnieli sobie o swoim dziedzictwie i nie utracili więzi z ojczyzną.
Historia: Początkowo Adrian był typowym walijskim Fianna. Kiedy upadł komunizm, zdecydował się zrobić biznes w tej części świata. Przypadkowo (gdy do szczepu dotarła wiadomość o śmierci poprzedniego wodza) okazał się być Fianna o najwyższej randze i z ociąganiem przyjął oferowane stanowisko. Obecnie czuje się tu całkiem nieźle.

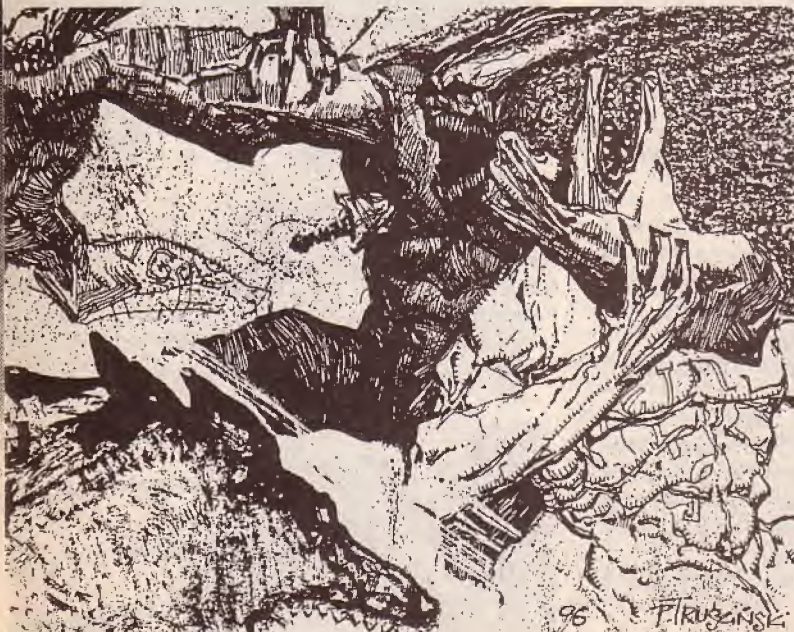
Zygmunt Świerzewski
„Krzywe Zwierciadło"

Koncepcja: Cwaniak/Powiernik.
Rasa: Homid.
Patronat: Ragabash; Pan Praw (funkcja szczególna dla tego caernu – jest odpowiedzialny za kontakty z ludzką administracją).

Plemię: Tubylcy Betonu.
Atrybuty: Siła 3 (5/7/6/4), Zręczność 3 (4/5/5), Wytrzymałość 3 (5/6/6/5), Charyzma 4, Oddziaływanie 4 (3/1/1/1), Wygląd 3 (2/0/0/0), Percepcja 3, Inteligencja 4, Spryt 4.
Zdolności: Bójka 2, Empatia 3, Zastraszanie 2, Cwaniactwo 4, Prowadzenie Pojazdów 1, Etykieta 3, Broń Palna 2, Autorytet 3, Komputery 4, Zagadki 3, Śledztwo 2, Prawo 4, Języki 3 (angielski, niemiecki, francuski) Okultyzm 1, Obrzędy 2, Polityka 2, Nauka 4.
Cechy Pozycji: Kontakty 3, Krewniacy 3, Mienie 4, Rytuały 2, Sprzymierzeńcy 2.
Dary: (1) Perswazja, Rozmycie postaci, Kontrolowanie prostych urządzeń; (2) Błoga Ignorancja, Zmrożenie wzrokiem, Cyberzmysły; (3) Kontrolowanie złożonych urządzeń.
Ranga: 3.
Szał 3, Gnoza 2, Siła Woli 5
Stan Zdrowia:
0, –1, –1, –2, –2, –5, zmasakrowany.
Rytuały: Przypisanie talizmanu, Głos szakala.
Fetysze: Kieł sprężynowy.
Wygląd: Dobrze zbudowany mężczyzna w średnim wieku, o blond włosach i uważnym spojrzeniu. Ubiera się przede wszystkim w garnitury, ale zawsze stara się, by były trochę zmięte (w ten sposób daje do zrozumienia, że nie przywiązuje wagi do rzeczy materialnych). Jako wilk ma biało–żółtą sierść (podobnie w postaci crinos).
Uwagi dla Narratora: Mieszkający w Trójmieście Tubylcy Betonu mają cię za wariata, gdyż bardziej niż ich towarzystwo cenisz sobie krzykliwych Fianna i nawiedzone Dzieci Gai. Tymczasem w twoim szaleństwie jest metoda: przez caern przewija się wiele osób; większość z nich ma przy sobie gazety z różnych stron świata, a w nich notowania giełdowe i inne ciekawe wiadomości, które możesz wykorzystać. Mimo że w garażu twojej willi stoją dwa samochody, ty wolisz poruszać się komunikacją miejską – w ten sposób lepiej czujesz ulicę.
Historia: Od małego Muniek był „odwrotny" i robił to, czego akurat się po nim nie spodziewano. Ten nawyk został mu nawet po Pierwszej Przemianie. Odnaleziony przez Stefana Szarzejewicza (dawnego przywódcę trójmiejskich Tubylców Betonu), poznał świat duchów miasta, choć znacznie bardziej interesowały go komputery i to, co można zdziałać z ich pomocą. Jako pierwszy otworzył warsztat produkujący – początkowo nielegalnie – „składaki", a po 1989 roku rozwinął koncesjonowaną działalność. Obecnie jego warsztat to źródło dochodu dla wielu zafascynowanych komputerami garou wszystkich plemion oraz Krewniaków, którym zapewnia pracę.

Grzegorz Trawicki

Koncepcja: Opiekun/Konformista.
Rasa: Metys.
Patronat: Ahroun; strażnik 1.
Plemię: Dzieci Gai.
Atrybuty: Siła 4 (6/8/7/5), Zręczność 3 (3/4/5/5), Wytrzymałość 4 (6/7/7/6), Charyzma 2, Oddziaływanie 2 (1/0/0/0), Wygląd 2 (1/0/0/0), Percepcja 3, Inteligencja 4, Spryt 3
Zdolności: Wysportowanie 2, Bójka 3, Uniki 2, Empatia 1, Zastraszanie 1, Pierwotne Instynkty 3, Cwaniactwo 2, Poskramianie Zwierząt 2, Prowadzenie Pojazdów 1, Etykieta 2, Broń Palna 2, Walka Wręcz 3, Krycie się 3, Sztuka Przetrwania 2, Komputery 2, Śledztwo 2, Prawo 1, Medycyna 2, Obrzędy 2.
Cechy Pozycji: Krewniacy 2, Mentor 3, Mienie 1, Rytuały 1, Sprzymierzeńcy 2.
Dary: (1) Wyczucie Żmija, Powalający dotyk, Odporność na ból; (2) Prawdziwe przerażenie, Uspokojenie; (3) Srebrne pazury.
Ranga: 3.
Szał 6, Gnoza 5, Siła Woli 7
Stan Zdrowia:
0, –1, –1, –2, –2, –5, zmasakrowany.
Rytuały: Wahadełko.
Fetysze: Gwizdek na duchy, Talizman Heliosa.
Wygląd: Trawicki jest albinosem; ma długie, białe włosy (zwykle spinane w kucyk) i różową skórę. Z powodu koloru włosów i zachowania szczeniaki i młodsze garou nazywają go „wujkiem Geraltem". Zwykle dobiera ubrania tak, aby nie podkreślały naturalnego koloru jego skóry i nie krępowały ruchów – przecież nigdy nie wiadomo, kiedy cię zaatakują... Strażnik caernu nosi na szyi Talizman Heliosa w postaci wyciętego z blachy słońca, w którym zaklęty jest duch jednorożca, chroniący wrażliwą skórę przed nadmiernym nasłonecznieniem. W postaci lupus i crinos jego sierść zachowuje biały kolor, zaś oczy płoną czerwonym blaskiem.
Uwagi dla Narratora: Mimo że urodziłeś się metysem, udało ci się znaleźć miejsce w hierarchii szczepu. Zostałeś strażnikiem caernu i traktujesz to zadanie bardzo poważnie; utrzymanie pozycji jest dla ciebie najważniejsze. Uważnie przyglądasz się wszystkim gościom odwiedzającym caern – nigdy nie wiadomo, co ze sobą przynoszą. Gdy walczysz, starasz się obezwładniać, nie zabijać. No chyba, że ogarnie cię Szał...
Historia: Grzegorz urodził się jako owoc związku dwojga garou, które na poważnie wzięły hasła Lata Miłości. Gniew Gai sprawił, że ich potomek został albinosem. Od dziecka wychowywał się w caernie Alt Schotland, brał również udział w przenoszeniu duchów wody z zanieczyszczonych kanałów gdańskich. Później został strażnikiem caernu – straszył niechcianych gości przybierając formę lupus. Doprowadził w ten sposób do powstania legendy o leżących w piwnicy skarbach, które jakoby miał tam zakopać w XVII wieku chciwy niemiecki kupiec. Ma pilnować ukrytych kosztowności jako duch w postaci wielkiego, białego wilka o płonących ślepiach...



Caern Oliwski

Caern: Położony w lasach oliwskich, strzeżony przez Szczep Dębów.
Poziom: 3.
Bariera: 3.
Rodzaj: Siła.
Struktura plemienna: Tylko i wyłącznie Pomiot Fenrisa. Jedyni tolerowani goście to Patrzący w Gwiazdy, Milczący Wędrowcy i Czerwone Szpony.
Totem: Stary duch caernu, niedźwiedź, leży uśpiony – jego miejsce zajął Fenris.
Geografia: Obszar kilku wzgórz w lasach oliwskich, u źródeł Potoku Oliwskiego.
Strefa: Chroniona przez wszelkie duchy lasu (przede wszystkim szponiaki); regularne patrole członków szczepu.
Centrum: Właściwy caern to jaskinia, stworzona przed wiekami przez duchy ziemi, a usytuowana w miejscu, gdzie bierze swój początek jeden ze strumieni. Zebrania odbywają się w najgłębszej części pieczary. Sklepienie jest tam na tyle wysokie, że nie przeszkadza nawet garou w postaci crinos, choć w tego typu miejscach preferowana jest forma lupus. Środkiem jaskini przepływa strumień, a w bocznych niszach znajdują się legowiska mieszkańców caernu (są to przede wszystkim ci członkowie plemienia, którzy urodzili się jako wilki).
Znaki topograficzne: Główny punkt orientacyjny to strumień, który tym różni się od pozostałych potoczków, że otaczają go stare dęby. Sam wylot jaskini jest dobrze ukryty za starym, przewróconym drzewem, otoczonym bujnymi krzewami.
Umbra: Las pełen pierwotnej siły i energii, płynącej z drzew. W Penumbrze porastające brzeg strumienia dęby są jeszcze większe niż w rzeczywistości i stanowią bardzo dobry punkt orientacyjny. Wzdłuż strumienia Bariera jest słabsza o 1 (w odległości

500 metrów od niego), zaś przy samym caernie spada o 2. Ma to związek z zawartym w wodzie *Tass Aquam*.
Historia: Pierwotnie caern należał do niedźwiedziołaków, lecz w okresie Wojny Gniewu zaopiekowały się nim Srebrne Kły. Trudno określić pierwotną siłę tego miejsca, gdyż po opanowaniu go przez garou przez długi czas nie odprawiano żadnych rytuałów. Dopiero w XIV wieku, po przejęciu przez synów Fenrisa, caern odzyskał nieco utraconego splendoru, a za Hohenzollernów przeżywał swoje najlepsze dni. Kolejni przywódcy Szczepu Dębów aktywnie wspierali gdańszczan z niemieckim rodowodem, spośród których pochodziła duża liczba ich Krewniaków. Obecnie caern jest siedzibą jarla pomorskiego.
Szczep: Na stałe przebywa tu dwunastu garou, jednak formalnie do szczepu należą wszyscy członkowie Pomiotu z rejonu Pomorza, zgrupowani w cztery duże watahy. Obecnym przywódcą szczepu i jarlem jest Józef Bukiel, którego rodzina mieszka w Oliwie od XVI wieku. Większość członków szczepu zamieszkuje Trójmiasto; niektórzy wybrali życie w caernie i rzadko kiedy pojawiają się w innej postaci niż lupus.

Józef Bukiel

Koncepcja: Alfa/Drapieżnik.
Rasa: Homid.
Patronat: Ahroun; przywódca szczepu.
Plemię: Pomiot Fenrisa.
Atrybuty: Siła 4 (6/8/7/5), Zręczność 3 (3/4/5/5), Wytrzymałość 4 (6/7/7/6), Charyzma 3, Oddziaływanie 3 (2/0/0/0), Wygląd 2 (0/0/3/3), Percepcja 3, Inteligencja 3, Spryt 3.
Zdolności: Wysportowanie 3, Bójka 4, Uniki 1, Empatia 2, Zastraszanie 3, Cwaniactwo 3, Poskramianie Zwierząt 1, Prowadzenie Pojazdów 2, Broń Palna 2, Walka Wręcz 3, Autorytet 3, Naprawa 3, Sztuka Przetrwania 3, Prawo 2, Polityka 2, Obrzędy 1.
Cechy Pozycji: Krewniacy 2, Mienie 1, Czystość Rasy 2, Rytuały 2.
Dary: (1) Perswazja, Inspiracja, Stalowe pazury; (2) Warknięcie drapieżnika, Prawdziwe przerażenie; (3) Moc Thora; (4) Płomień szału.
Ranga: 4.
Szał 8, Gnoza 5, Siła Woli 5
Stan Zdrowia:
0, –1, –1, –2, –2, –5, zmasakrowany.
Rytuały: Rytuał oczyszczenia, Przypisanie talizmanu.
Fetysze: Klaive.
Wygląd: Dobrze zbudowany mężczyzna w wieku 45 lat. Ubiera się w dżinsowe komplety i ortalionowe kurtki. Strój nie musi być modny – grunt, by był funkcjonalny.
Uwagi dla Narratora: Słusznie uzyskałeś pozycję jarla i nie pozwolisz, by jakiś słabeusz czy tchórz negował twoją rolę – za bardzo ci na nim zależy. Zapewne ma na to wpływ fakt, że po raz pierwszy komuś z twojego rodu udało się uzyskać ten tytuł.
Historia: Bukiel pochodzi z rodziny, która od XVI wieku mieszkała w Gdańsku. Któryś z jego przodków już kandydował na stanowisko jarla, ale bezskutecznie. Kiedy nie jest zajęty sprawami caernu i szczepu, nadzoruje prowadzony przez swoich Krewniaków warsztat RTV, który zapewnia mu utrzymanie.



Milczący Strażnik Praw

Koncepcja: Sędzia/Samotnik.
Rasa: Homid.
Patronat: Filodoks; Mistrz Wyzwań i Strażnik 1.
Plemię: Pomiot Fenrisa.
Atrybuty: Siła 4 (6/8/6/4), Zręczność 4 (4/5/6/6), Wytrzymałość 4 (6/7/7/6), Charyzma 4, Oddziaływanie 4 (3/1/1/1), Wygląd 2 (1/0/2/2), Percepcja 3, Inteligencja 4, Spryt 3.
Zdolności: Czujność 3, Wysportowanie 3, Bójka 2, Uniki 2, Empatia 4, Zastraszanie 2, Pierwotne Instynkty 4, Poskramianie Zwierząt 3, Walka Wręcz (klaive) 4, Autorytet 2, Krycie się 3, Sztuka Przetrwania 3, Obrzędy 3.
Cechy Pozycji: Krewniacy 3, Rytuały 3, Sprzymierzeńcy 1, Pamięć Przodków 3.
Dary: (1) Zakłócenie technologii, Wykrycie prawdziwej postaci, Prawda Gai, Odporność na ból; (2) Powstrzymanie tchórza, Przywołanie ducha; (3) Mądrość starszych.
Szał 5, Gnoza 4, Siła Woli 6.
Ranga: 3.
Stan Zdrowia:
0, –1, –1, –2, –2, –5, zmasakrowany.
Rytuały: Rytuał oczyszczenia, Rytuał zadośćuczynienia, Otwarcie zgromadzenia, Uhonorowanie.
Fetysze: Klaive.
Wygląd: W postaci wilka wygląda na typowego przedstawiciela tego gatunku. Jako człowiek jest szpakowatym, spoglądającym spode łba mężczyzną koło pięćdziesiątki.
Uwagi dla Narratora: Mów niewiele i uważaj, by cię nie okłamano. Nawet półprawda jest dla ciebie kłamstwem, zaś kłamca to twój największy wróg. Szanujesz tych, którzy dotrzymują danego słowa. Nie akceptujesz nieczystych chwytów używanych podczas pojedynków.
Historia: Urodził się jako człowiek, jednak nie potrafił żyć wśród ludzi, którzy kłamią i używają słów tak, jak jest im wygodnie. Kiedy odprawił Rytuał Przejścia i został przyjęty do szczepu, wybrał życie w caernie. Coraz rzadziej odwiedzał miasto, aż wreszcie znikł – przeniósł się na stałe do jaskini u stóp Potoku Oliwskiego, by żyć jako lupus. Uważa, że życie w postaci wilka jest znacznie łatwiejsze.



Marek Ragwicki
„Biały Strażnik"

Koncepcja: Drapieżnik/Ostentacyjny garou.
Rasa: Homid.
Patronat: Galiard; Strażnik 2.
Plemię: Pomiot Fenrisa.
Atrybuty: Siła 3 (5/7/6/4), Zręczność 2 (2/3/4/4), Wytrzymałość 2 (4/5/5/4), Charyzma 3, Oddziaływanie 2 (1/0/0/0), Wygląd 2, Percepcja 2, Inteligencja 2, Spryt 3.
Zdolności: Czujność 2, Wysportowanie 2, Bójka 3, Empatia 1, Ekspresja 1, Zastraszanie 2, Cwaniactwo 1, Walka Wręcz 1, Autorytet 3, Występy Publiczne 2, Krycie się 2, Prawo 1, Medycyna 1, Polityka 2, Nauka 1, Obrzędy 2.
Cechy Pozycji: Mienie 1, Krewniacy 2, Rytuały 2.
Dary: (1) Perswazja, Zew Dzikuna, Stalowe pazury; (2) Warkot drapieżnika, Zmrożenie wzrokiem.
Ranga: 2.
Szał 5, Gnoza 2, Siła Woli 4.
Stan Zdrowia:
0, –1, –1, –2, –2, –5, zmasakrowany.
Rytuały: Przypisanie talizmanu, Rytuał pierwszej rany.
Fetysze: Brak.
Wygląd: Jak typowy skinhead – wysoki, często uczęszczający na siłownię młodzian z wygoloną czaszką i wytatuowanym na prawym przedramieniu słowem „Honor". Zwykle ubiera się w czarny flyers, dżinsy z podwiniętymi nogawkami i wojskowe buty. Nie rozstaje się z kastetem (wykonanym samodzielnie z dużej nakrętki do zaworu), a na patrole zabiera kij baseballowy.
Uwagi dla Narratora: Jesteś członkiem najszlachetniejszego plemienia garou, a honor i sława są dla ciebie najważniejsze. Chcesz, aby to miejsce pozostało czyste, dlatego tak wiele energii poświęcasz na patrolowanie okolicy w poszukiwaniu ludzkiego śmiecia. Każdy, kto wejdzie ci nocą w drogę, umrze.

Historia: Początkowo Ragwicki działał aktywnie wśród zamieszkujących Morenę skinów i pisywał artykuły do zinów. Później nadeszła Pierwsza Przemiana i Biały Strażnik rozpoczął naukę, która przystoi Galiardowi. Udało mu się zgromadzić dookoła siebie grupkę młodszych Krewniaków; wraz z nimi „patroluje" lasek i „oczyszcza" go z „niepożądanych elementów" – nocujących tam bezdomnych i Cyganów. Zwykle działa szybko i brutalnie, porzucając ciała jak najdalej od lasu, najczęściej w śmieciach lub w kanale.

PLEMIONA

Joanna Kułakowska

Opowiem teraz o waszych braciach i siostrach z różnych plemion, abyście poznali ich historię i obyczaje. Być może ustrzeże to was w przyszłości przed popełnieniem jakiegoś błędu. Zapewne zorientowaliście się już, że lepiej nie urazić nikogo z naszego rodzaju...

Powinniście wiedzieć, że nie zawsze możecie bezpiecznie udać się tam, gdzie akurat macie ochotę – plemiona, szczepy, a nawet watahy mają swoje własne terytoria i bywają wrażliwe na tym punkcie, dlatego też należy anonsować swe przybycie. Najbardziej znany jest podział na księstwa Srebrnych Kłów (według krain geograficznych) i na okręgi zarządzane przez jarlów z Pomiotu Fenrisa. Poszczególne księstwa i okręgi często zajmują ten sam obszar. Optymiści twierdzą, że kompetencje książąt i jarlów są ściśle rozgraniczone, jednak w rzeczywistości wciąż toczy się, ukryta przed wścibskimi oczyma, walka o prymat.

Obecnie na terenie Polski znajduje się około 400 garou (większość mieszka tu na stałe, woląc wiejskie okolice). Najwięcej jest tych, którzy niedawno wyrośli ze szczeniąt na pełnoprawnych członków plemion (Ranga 1) – około dwustu. Niestety, na nich, najmniej doświadczonych, czyha najwięcej niebezpieczeństw, więc wielu młodych może nie dożyć awansu. Tych, którzy osiągnęli Rangę 2 jest około stu dwudziestu, 3 – od czterdziestu do pięćdziesięciu, 4 – około dwudziestu; grupa stojąca na czele hierarchii liczy mniej niż dziesięć osób.

Polskie wilkołaki chlubią się tym, że znaczna ich część to lupusy. Ocenia się, że obecnie stanowią one około 20% populacji, co jest niezłym wynikiem na tle innych krajów. Polskie wilki to trzoda przede wszystkim Czerwonych Szponów i Dzieci Gai, aczkolwiek wszystkie polskie plemiona starają się z niej korzystać.

Przyjrzyjmy się bliżej tradycjom i punktom widzenia poszczególnych plemion.

Czarne Furie

Nocą, księżyc zagląda w głąb naszych serc
Tańczmy dla Niej
Nocą, ziemia rozwiera spragnione wargi
Złóżmy Jej ofiarę
Nocą, łączymy się z Matką w szale
Podążajmy Jej drogą bez skargi
Nocą, srebrzyste strzały Artemidy niosą śmierć
Ruszajmy na Święte Polowanie!
Anita Gorąca Krew,
Galiard z Czarnych Furii

W kulminacyjnym momencie większości zgromadzeń Czarnych Furii zwykle przeprowadza się Wezwanie do Świętego Polowania. Luna w aspekcie Artemidy, zwanej także Dianą Łowczynią lub z grecka Artemis, jest szczególnie bliska ich sercom, dlatego też niemal całkowicie poświęciły się służbie Dzikunowi. Drugim obowiązkiem, który Czarne Furie przyjęły na swe barki, jest ochrona kobiet.

Odkąd ludzie obrali drogę Tkaczki i stali się podatni na wpływy Żmija (większość garou uważa, że ma to ze sobą ścisły związek), kobiety zaczęły tracić należną im pozycję, a w niektórych społeczeństwach spadły nawet do rangi przedmiotu. Pozostaje pytanie, czy taki stan rzeczy to źródło, czy też raczej efekt poddania się sile Tkaczki i podszeptom Żmija?

Traktowanie kobiet tak, jakby były „maszynami służącymi do przedłużania gatunku" nie było także obce „wielkim" osobistościom tzw. „cywilizowanych" krajów (powyższe określenie płci żeńskiej znalazło się w pewnej wypowiedzi Napoleona). Podobny stosunek do wcielenia Gai na przestrzeni dziejów, wzbudził zrozumiały gniew Czarnych Furii, które poczuwają się nie tylko do wypełniania powinności nałożonych na garou, ale także do pomszczenia wszelkich krzywd wyrządzonych kobietom.

Plemię zasłynęło między innymi podczas Impergium, gdyż wyjątkowo rygorystycznie przestrzegało kontroli ludzkiej populacji. Od czasu do czasu rozlegają się szepty, że właśnie to wywołało instynktowny lęk w męskiej psychice, który z kolei pośrednio wpłynął na ich teraźniejszą sytuację (w myśl zasady, że najlepszą obroną jest atak). Jednak takie głosy pojawiają się z rzadka i szybko cichną...

Walka o podniesienie statusu kobiety ma, oprócz ideologicznego, także bardziej praktyczny aspekt. Od czasów Impergium garou nie mogą uchylić Zasłony. Muszą, ukryci w społeczności ludzi, chronić Gaię przed zniszczeniem, nie ujawniając swego istnienia „masom". Ochrona Matki (rozumiana głównie jako popieranie Dzikuna) jest świętym obowiązkiem Czarnych Furii, ale jego wypełnianie było niemożliwe aż do chwili, w której kobiety zyskały możliwość zajmowania najwyższych stanowisk społecznych. Ponieważ nikt ich nie słuchał, musiały tracić masę czasu (i pieniędzy) na korzystanie z figurantów. Inne, znacznie prostsze i przyjemniejsze rozwiązania (dzięki którym Czarne Furie cieszą się nieustającą sympatią i szacunkiem ze strony Czerwonych Szponów) w pewnym momencie przestały wystarczać – chociażby dlatego, że plemię nie jest zbyt liczne. Polska nie jest wyjątkiem pod tym względem, lecz mimo to przedstawicielki plemienia cieszą się wysoką pozycją i sławą w społeczności garou; według sympatyków zdobyły je dzięki odwadze i bohaterstwu, zaś zdaniem wrogów bezlitosną przemocą. Jak to zwykle bywa, prawda leży po środku.

Pierwsze Czarne Furie przybyły do Polski już na przełomie XIV i XV wieku wraz z ormiańskimi kupcami (ale mogły pojawić się na naszych terenach jeszcze przed powstaniem państwa polskiego – wraz z rzymskimi handlarzami greckiego pochodzenia).

Ludzie ci osiedlali się – wraz z rodzinami – przede wszystkim w miastach na Rusi (wówczas była to część państwa polskiego), jednak w miarę upływu czasu przenosili się także na rdzennie polskie tereny. Pod koniec XV wieku Czarne Furie i ich krewniaków można było już spotkać w Krakowie i starej Warszawie. W tym początkowym okresie plemię nie próbowało ingerować zanadto w politykę ludzi, a jego przedstawicielki od razu zachwyciły się polskimi borami i puszczami, wprost wymarzonymi do zakładania w nich caernów i odprawiania prastarych obrzędów ku czci Artemidy, Demeter i Hekate.

Chociaż Czarne Furie nie interesowały się zbytnio ludzkimi sprawami, to już wtedy usiłowały nakłonić kobiety, by starały się osiągnąć coś więcej niż „szczęście rodzinne" – kilka dzieciaków i męża, który traktuje je gorzej niż zwierzę. Być może niektóre z tych podszeptów zaowocowały zdarzeniami, które przerodziły się w legendy (np. przypadek Nawojki, która rzekomo przebrała się za chłopca i ukończyła z najlepszym wynikiem Akademię Krakowską).

Jednak poważne działania mające doprowadzić do równouprawnienia płci związane były dopiero z dziewiętnastowiecznymi walkami wyzwoleńczymi (w których Czarne Furie, jak większość polskich garou, postanowiły brać czynny udział). Szczególne nasilenie ruchów emancypacyjnych, w które zaangażowała się większość Krewnych, nastąpiła po Powstaniu Styczniowym. Na skutek przemian społeczno–gospodarczych postulaty równouprawnienia włączono np. do programu pozytywizmu warszawskiego. Ogółem do 1914 roku na ziemiach polskich (w trzech zaborach) działało około dwudziestu organizacji walczących o polityczne i społeczne równouprawnienie kobiet oraz ich powszechny dostęp do edukacji (prawo do studiowania na wyższych uczelniach uzyskały po raz pierwszy dopiero w 1897 roku w Galicji). Pełne prawa polityczne przyznano kobietom w listopadzie 1918 roku.

Od początku XIX wieku Furie współpracowały po cichu z Władcami Cienia, których kontakty i pieniądze niejednokrotnie dopomogły służkom Artemidy w realizacji ich różnych planów. W zamian za pomoc Furie zobowiązały się udzielać Władcom poparcia podczas prób „wzięcia na smycz" Pomiotu Fenrisa (zarówno Czarne Furie, jak i Władcy Cienia uważają Pomiot za „wściekłe kundle"). Jednym z warunków tej umowy jest jednak zapewnienie, że Władcy Cienia nie będą oczekiwać po córkach Łowczyni żadnych działań nie licujących z honorem plemienia.

W czasie obu wojen światowych plemię starało się aktywnie wspomagać wszelkie pro–polskie „inicjatywy" wyzwoleńcze (m.in. partyzantkę). Wiele Furii zmarło wtedy w obozach koncentracyjnych, ku cichemu zadowoleniu polskiego Pomiotu Fenrisa. Po II wojnie światowej nowe pokolenie służek Artemidy, jak większość młodych garou, dało się omamić nowej ideologii. Wspaniałe plany ochrony środowiska i „nareszcie realne" równouprawnienie kobiet zamydliły im oczy. Część z nich wciąż nie może sobie wybaczyć tego, że nie dostrzegły na czas podstępu Żmija.

Polska to kraj, w którym środowisko naturalne jest bardzo zanieczyszczone. Do końca lat 80. XX wieku stan wód, gleby i powietrza systematycznie się pogarszał. Wydawało się, że powstrzymano zniszczenia, ale ostatnie lata wskazują, że były to płonne nadzieje...

W dniu dzisiejszym Czarne Furie aktywnie uczestniczą w życiu politycznym kraju (osobiście lub za pośrednictwem krewnych). Tradycyjnie starają się podtrzymać swój patronat nad organizacjami zajmującymi się sprawami kobiet (chodzi m. in. o Polskie Stowarzyszenie Feministyczne, Profeministyczną Demokratyczną Unię Kobiet itp.).

Czarne Furie związane są wspomnianym wcześniej na wpół oficjalnym układem z Władcami Cienia oraz wiadomym wszystkim sojuszem ze Srebrnymi Kłami i Dziećmi Gai. Okazjonalnie zdarza im się współpracować z Tubylcami Betonu i Gnatożujami, ale czynią to bez szczególnej przyjemności (zwłaszcza, że na widok tych pierwszych mają ochotę przybrać formę crinos). Ponadto tradycja nakazuje im traktować szczególnie dwa plemiona: Czerwone Szpony (przyjaźń) i Pomiot Fenrisa (wręcz organiczna nienawiść).

Czarne Furie najchętniej zbierają się w kręgi zwane *Kuklos*, ale w niektórych sytuacjach przyłączają się na jakiś czas do międzyplemiennych watah. Czasami potrafią zdławić w sobie nienawiść i znieść obecność syna Fenrisa (wszystko jest możliwe, gdy zbliża się Apokalipsa), jednakże pojedynku o prymat nie da się uniknąć.

Większość Furii stara się działać tylko we własnym gronie lub wybiera samotnie życie. Ich obyczaje są tak odmienne jak nazwy, które nadały księżycowym patronatom: Ragabash – Córa, Teurg – Mądra/Wiedźma, Filodoks – Matka, Galiard – Artystka/Rzemieślniczka, Ahroun – Wojownik. Można je spotkać w dowolnym miejscu w Polsce – może dlatego, że nie mają własnego caernu? Są częstymi, mile widzianymi gośćmi w królewskim caernie Srebrnych Kłów w Krakowie, dzielą caern z Dziećmi Gai w Bieszczadach, a także przebywają w wieloplemiennym caernie niedaleko Warszawy. Często sprawdzają stan rezerwatów i parków narodowych. Tam też najchętniej odprawiają swoje obrzędy, którym towarzyszą turnieje i zawody zwane, podobnie jak w starożytnej Grecji, *argonami*. Ich najważniejsze zgromadzenia odbywają się z okazji przesileń i równonocy (w ten sposób chcą uczcić odwieczny cykl życia i śmierci). Świątecznym dniem jest również ten, kiedy po raz pierwszy pojawią się rozwinięte pąki lub inne znaki wiosny.

Do najkrwawszych zgromadzeń należą te, które poświęcone są Artemidzie, Łowczyni. Spotkanie zwykle kończy się Świętym Polowaniem, którego oczekują Ahrouni. Innym ważnym wydarzeniem, w którym biorą udział wszystkie członkinie plemienia, a głównymi zainteresowanymi są Teurgowie, jest Noc Walpurgii, przypadająca na noc z 30 kwietnia na 1 maja. Wtedy Teurgowie przyzywają Hekate, aby prosić ją o naukę przedwiecznej mądrości. Jest to bardzo niebezpieczne, gdyż zawsze istnieje ryzyko, że osoby biorące udział w tych rytuałach umrą. Czasem odbywają się również zebrania mające odświętny charakter, lecz pozbawione mistycznego charakteru. Organizuje się je np. wtedy, gdy do Polski przybywają wysłanniczki *Kaliksu* (najwyższej rady).

Na koniec warto jeszcze wspomnieć o ósmym marca. Ogłoszenie tego dnia Dniem Kobiet Czarne Furie uznały za głupi kawał. Najmłodsze pokolenie Furii zbiera się tego wieczoru w którymś z większych miast i rozpoczyna całonocną babską bibę, której główną atrakcję stanowi „flekowanie" niezbyt błyskotliwych młodzieńców, dumnie obnoszących wygoloną czaszkę. Młode Furie mają nieśmiałą nadzieję, że kiedyś trafią w ten sposób na zbyt pewnego siebie syna Fenrisa.

Ewa Sokolik

„Tańcząca na Ostrzu"

Koncepcja: Fanatyk.
Rasa: Homid.
Patronat: Ragabash.
Plemię: Czarne Furie.
Atrybuty: Siła 2 (4/6/5/3), Zręczność 2 (2/3/4/4), Wytrzymałość 2 (4/5/5/4), Charyzma 4, Oddziaływanie 4 (3/1/1/1), Wygląd 2



(1/0/2/2), Percepcja 3, Inteligencja 3, Spryt 3
Zdolności: Cwaniactwo 2, Bójka 2, Uniki 3, Ekspresja 4, Przebiegłość 1, Zastraszanie 1, Pierwotne Instynkty 2, Występy Publiczne 3, Prowadzenie Pojazdów 2, Autorytet 2, Broń Palna 1, Krycie się 2, Komputer 3, Lingwistyka 1 (angielski), Polityka 1, Prawo 1, Nauka 3, Okultyzm 1, Obrzędy 2.
Cechy pozycji: Krewniacy 1, Mienie 2, Kontakty 2 (dziennikarze).
Dary: (1) Perswazja, Złamanie pieczęci, Wyczucie Żmija; (2) Zmrożenie wzrokiem.
Ranga: 2.
Szał 3, Gnoza 4, Siła Woli 4
Stan zdrowia:
0, –1, –1, –2, –2, –5, zmasakrowana.
Rytuały: Przypisanie talizmanu, Wahadełko, Głos szakala, Odrodzenie, Wielkie łowy, Kpina, Przejście do Dalekiej Umbry.
Fetysze: Brak.
Wygląd: Ewa jest wysoką, modnie ubraną dziewczyną o ciemnych włosach i czarnych oczach. Ma bardzo cięty język i duże poczucie humoru. Jest energiczna i zdecydowana. W postaci lupus to duża wilczyca o lśniącym, idealnie czarnym futrze.
Uwagi dla Narratora: Najbardziej wkurza cię to cholerne zakłamanie – równy start, równe szanse, równe prawa... Co za bzdura! Nie wszystkie kobiety to rozumieją, niektóre durne wywłoki uważają, że wszystko jest w porządku. Kiedy o tym myślisz to uh!... spokojnie... 1... 2... 3... no... już lepiej.
Historia: Ewa urodziła się w Warszawie w średnio zamożnej rodzinie o liberalnych poglądach. Miała normalne, spokojne dzieciństwo, podczas którego jedynym problemem byli dziadkowie i inni starsi, bardzo dobrze „wiedzący" co wypada młodej panience. To, oraz wakacyjne spotkania z dziewczętami ze wsi i małych miasteczek, niejednokrotnie traktowanych jak w przedwojennych czasach, sprawiło, że postanowiła zrobić coś, co zmieni ludzką mentalność. Za najlepszy sposób uznała pisanie artykułów (ukończyła studia dziennikarskie). Pierwsza Przemiana Ewy utwierdziła ją w życiowych planach. Ewa Sokolik uważa się za Księżycową Córę (Moon–Daughter; patrz *Black Furies Tribebook*).



Łowczyni Cienia

Koncepcja: Sędzia/Drapieżnik.
Rasa: Lupus.
Patronat: Filodoks.
Plemię: Czarne Furie.
Atrybuty: Siła 3 (5/7/6/4), Zręczność 4 (4/5/6/6), Wytrzymałość 3 (5/6/6/5), Charyzma 3, Oddziaływanie 4 (3/1/1/1), Wygląd 3 (2/0/3/3), Percepcja 2, Inteligencja 2, Spryt 2
Zdolności: Bójka 4, Uniki 3, Czujność 3, Pierwotne Instynkty 3, Zastraszanie 1, Empatia 1, Krycie się 4, Sztuka Przetrwania 4, Autorytet 2, Okultyzm 1, Obrzędy 3, Zielarstwo 2, Śledztwo 2, Zagadki 1.
Cechy pozycji: Krewniacy 1.
Dary: (1) Prawda Gai, Wyczucie Żmija, Wyostrzone zmysły; (2) Władca zwierząt; (3) Kocia zwinność.
Ranga: 3.
Szał 3, Gnoza 5, Siła Woli 6
Stan zdrowia:
0, –1, –1, –2, –2, –5, zmasakrowana.
Rytuały: Przypisanie talizmanu, Polowanie, Rytuał pierwszej rany, Rytuał oczyszczenia, Rytuał wygnania, Przejście do Dalekiej Umbry.
Fetysze: Brak.
Wygląd: Łowczyni Cienia ma 10 lat. W swej naturalnej formie jest potężną i majestatyczną czarną bestią ze srebrzystobiałą pręgą na pysku. Z kolei w postaci homid przypomina dzikie stworzenie, którym jest w rzeczywistości – wygląda na jakieś 25 lat, a jej ciało zdaje się składać z samych mięśni i kości. Spod gęstwiny kruczoczarnych włosów spoglądają podejrzliwie duże, szare oczy.
Uwagi dla Narratora: Żyjesz w ciągłym napięciu i nie możesz dać się zaskoczyć, ponieważ wróg tylko na to czeka. Ludzie to głupcy, gdyż pozwalają, by robak Żmija toczył ich serca i mózgi. Oni sami są jak robactwo, które rozpełzło się po twoich ukochanych Bieszczadach. Czerwone Szpony są zbyt radykalni, lecz często trudno odmówić im racji. Ci, którzy dadzą posłuch Żmijowi, zasługują na karę... a kara może być tylko jedna.
Historia: Łowczyni Cienia przyszła na świat w bieszczadzkim rezerwacie. Szybko nauczyła się nie ufać człowiekowi – do dziś ma bliznę po kuli kłusownika. W połowie trzeciego roku życia nastąpiła jej Pierwsza Przemiana. Sprowokowała wtedy bezsensowną walkę, lecz niewiele z niej pamięta – jedynie to, że stado uciekło w popłochu. Wpadła w panikę, ale wtedy z zarośli wyłonił się chudy, stary wilk i przedstawił się jako Najstarszy Strażnik Tajemnic, Teurg z Czerwonych Szponów. Starzec stał się jej pierwszym nauczycielem. Łowczyni Cienia lubi przebywać w towarzystwie Czerwonych Szponów. Kontaktuje się ze swoimi siostrami za pośrednictwem caernów w Bieszczadach.

Katarzyna Tomaszewska
„Pochodnia Gniewu"

Koncepcja: Drapieżnik/Buntownik.
Rasa: Homid.
Patronat: Ahroun.
Plemię: Czarne Furie.
Atrybuty: Siła 3 (5/7/6/4), Zręczność 4 (4/5/6/6), Wytrzymałość 3 (5/6/6/5), Charyzma 3, Oddziaływanie 1 (0/0/0/0), Wygląd 2 (1/0/2/2), Percepcja 3, Inteligencja 2, Spryt 3
Zdolności: Bójka 4, Uniki 1, Czujność 2, Cwaniactwo2, Pierwotne Instynkty 2, Wysportowanie 3, Zastraszanie 2, Przebiegłość 1, Naprawa 2, Kradzież Kieszonkowa 3, Włamania 2, Walka Wręcz 2, Prowadzenie Pojazdów 1, Nauka 1, Obrzędy 1
Cechy pozycji: Sprzymierzeńcy 1.
Dary: (1) Woń człowieka, Wyczucie Żmija, Stalowe pazury.
Ranga: 1.
Szał 5, Gnoza 3, Siła Woli 3
Stan zdrowia:
0, –1, –1, –2, –2, –5, zmasakrowana.
Rytuały: Przypisanie talizmanu, Wahadełko, Kpina.
Fetysze: Brak.
Wygląd: Katarzyna jest niezbyt wysoką, bardzo młodą dziewczyną o krótkich, kasztanowych włosach i czarnych oczach. Swe pokancerowane dłonie często zwija w pięści; przeważnie zachowuje się bezczelnie i szuka zaczepki. Kaśka najczęściej zakłada wojskowe buty, wytarte dżinsy i skórzaną, „skrojoną" katanę. W postaci lupus i crinos ma czarną sierść (z wyjątkiem białego „kołnierza" na karku).
Uwagi dla Narratora: Jesteś twarda i lubisz to pokazywać; dominacja i okazywanie przewagi sprawia ci przyjemność. W głębi duszy pogardzasz tymi, których uznasz za słabszych. Nie zamierzasz dać się wtłoczyć w sztywne ramy obowiązku i służalczości, więc niezbyt chętnie wypełniasz cudze rozkazy. Może poprowadzić cię jedynie ktoś, kto wzbudzi twój szczery szacunek i fascynację (np. nowa matka).
Historia: Katarzyna urodziła się i mieszka w Krakowie. Od najmłodszych lat była wychowywana w domu dziecka, z którego uciekła w wieku 15 lat. Rozpoczęła życie na ulicy, okradając przechodniów i jakimś cudem nie wzbudzając zainteresowania policji. Niestety, zauważyli ją lokalni „gangsterzy". Zapewne byłoby to dla niej tragicznie w skutkach, lecz w krytycznym momencie odezwały się geny garou. Wkrótce potem Helena „Ujarzmiająca Drugą Stronę" została jej prawną opiekunką.

Helena Kotlar–Ngaro
„Ujarzmiająca Drugą Stronę"

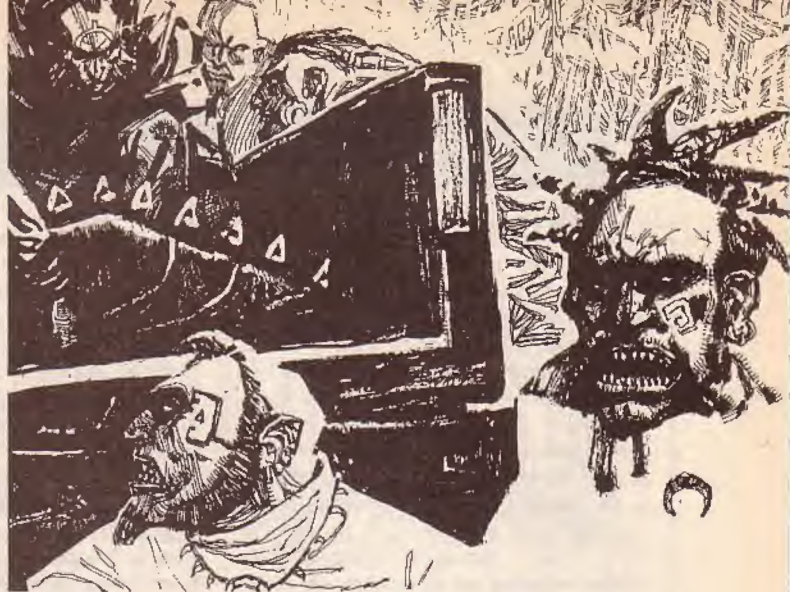
Koncepcja: Wizjoner/Organizator.
Rasa: Homid.
Patronat: Teurg.
Plemię: Czarne Furie.
Atrybuty: Siła 2 (4/6/5/3), Zręczność 3 (3/4/5/5), Wytrzymałość 3 (5/6/6/5), Charyzma 4, Oddziaływanie 3 (2/0/0/0), Wygląd 5 (4/0/5/5), Percepcja 4, Inteligencja 4, Spryt 2.
Zdolności: Bójka 2, Uniki 4, Pierwotne Instynkty 2, Wysportowanie 1, Zastraszanie 3, Przebiegłość 3, Autorytet 3, Broń Palna 3, Etykieta 2, Krycie się 2, Prowadzenie Pojazdów 3, Walka Wręcz 4, Występy Publiczne 2, Ekspresja 3, Empatia 4, Komputer 2, Lingwistyka 3 (angielski, niemiecki, francuski), Medycyna 2, Nauka 4, Okultyzm 4, Obrzędy 4, Śledztwo 2, Zagadki 2, Polityka 2, Prawo 1, Hipnoza 3, Nauka o Żmiju 2, Dwory Umbry 3 (patrz Przewodnik gracza

do systemu Mag), Znajomość tradycji Mówców Marzeń 4, Znajomość tradycji innych magów 2.
Cechy pozycji: Krewniacy 2, Mienie 2, Kontakty 3 (prawnik i naukowcy), Pamięć Przodków 3, Duchowy Towarzysz 2.
Dary: (1) Matczyny dotyk, Mowa duchów, Wyczucie Żmija, Perswazja; (2) Zmrożenie wzrokiem, Trop zwierzyny; (3) Skrzydła Pegaza, Tętno niewidzialności; (4) Zapora przeciw duchom, Wyssanie mocy.
Ranga: 4.
Szał 5, Gnoza 8, Siła Woli 7
Stan zdrowia:
0, –1, –1, –2, –2, –5, zmasakrowana.
Rytuały: Przypisanie talizmanu, Wahadełko, Rytuał pierwszej rany, Polowanie, Kpina, Rytuał Wygnania, Rytuał oczyszczenia, Rytuał skradzionego wilka, Przyzwanie ducha, Rytuał przywiązania ducha, Przejście do Dalekiej Umbry, Tworzenie fetysza, Otwarcie caernu, wszystkie rytuały pór roku.
Fetysze: Klaive (poziom 4, gnoza 6).
Wygląd: Helena jest niezwykle piękną brunetką o brązowo–zielonych oczach i tajemniczym uśmiechu. Podobnie jak większość starszych garou nie wygląda na swój prawdziwy wiek (ma 54 lata). Ubiera się zwykle w eleganckie, czarne kostiumy lub w ciemne zielenie. Jest apodyktyczna i nie znosi sprzeciwu. Przybierając formę lupus staje się idealnie czarnym, pełnym wdzięku drapieżnikiem.
Uwagi dla Narratora: Masz wizję, która zdeterminowała twoje życie. Powstrzymanie Apokalipsy będzie niemożliwe, jeżeli inne garou nie przyjmą do wiadomości, że magowie (9 tradycji) w rzeczywistości nie muszą być wrogami, a cennymi sprzymierzeńcami, ponieważ ich cele przynajmniej po części są takie same, jak wilkołaków.
Historia: Helena przyszła na świat w Krakowie, lecz większą część swego życia spędziła w USA, w Nowym Yorku, do którego jej rodzina wyemigrowała w 1950 roku. Pierwsza Przemiana miała miejsce w nader dramatycznych okolicznościach – podczas jednego z uwielbianych przez nią nocnych spacerów Helena została zaatakowana przez wampira. Zapewne zginęłaby, gdyby nie pomoc Gnatożuja, który właśnie zamierzał wypocząć w pobliskiej hałdzie śmieci. Zetknięcie się Heleny z magami nastąpiło na skutek szczęśliwego trafu, jako że bezgranicznie zadurzony w niej kolega ze studiów (wydziały etnografii i antropologii kulturowej) – Martin Ngaro – okazał się Mówcą Marzeń. Po śmierci Martina Helena nie chciała dłużej mieszkać w Ameryce i, za zgodą swojego *Kuklos*, powróciła do Polski, do Krakowa.

Czerwone Szpony

Zapamiętajcie moje słowa: nadeszły złe czasy – czasy śmierci i upodlenia. Człowiek ograbił nas z dziedzictwa, lecz walka nie dobiegła końca. W puszczach i kniejach wciąż tkwią niezdobyte bastiony, chronione przez sprzymierzeńców z Umbry. To są święte miejsca. Nie możemy pozwolić, by ludzie i garou, którzy stali się do nich podobni, skalali je swą obecnością – nawet za cenę życia ostatniego Czerwonego Szpona na tych ziemiach.

Pouczenie
Najstarszego Strażnika Tajemnic,
Teurga z Czerwonych Szponów.



„Święta" wojna wypowiedziana ludzkiemu rodzajowi, „zdrada" garou z innych plemion, skażenie drążące każdego homida – to odwieczne obsesje Czerwonych Szponów. Zaślepieni gniewem, obwołali człowieka głównym winowajcą wszystkich cierpień Wielkiej Matki. Ich legendy głoszą, że „Wyrośnięta Małpa" wyrzekła się Gai i dobrowolnie przystała do Żmija, od którego otrzymała szczodry dar – ogień. Z tego powodu poprzysięgli jej śmierć, zaś do swego grona przyjmują wyłącznie lupusy. W czasach Impergium skrupulatnie wykonywano jego przykazania, później zaś polowano na ludzi dla przyjemności oraz po to, by zapobiec ich ekspansji. Ten proceder nigdy się nie skończył (różne „przypadki" zdarzają się nawet dziś), choć jest znacznie utrudniony, odkąd Szary Błysk – pierwszy władca wszystkich garou na ziemiach polskich – oficjalnie zakazał tego rodzaju polowań. Nieźle sobie „poużywali" podczas obu wojen światowych (zwłaszcza II wojna światowa była pod tym względem szczególnie „owocna"). Wtedy każdy troszczył się o siebie, a nie o tajemnicze zgony („pewnie wywieźli ich Niemcy") lub zagłady partyzanckich oddziałów. Wprawdzie niektórzy miejscowi domyślali się co tak naprawdę się dzieje, ale nikt ich nie słuchał – przecież nawet dziecko wie, że wilkołaki i inne nocne stwory to zwyczajna bujda, wymyślona przez starców i wariatów.

Czerwone Szpony żyją w naszym kraju od niepamiętnych czasów. Dawniej, gdy puszcze i bory porastały niemal całą Polskę, byli jego niekwestionowanymi panami. Jednak w XII wieku szybko mnożąca się ludność ruszyła na podbój dzikich terenów, niszcząc i paląc lasy, tworząc osiedla i pola uprawne. Nastały dobre dni dla gwarectw (bractwa górnicze), które były sowicie wynagradzane przez polskich książąt za odnajdywanie i eksploatację złóż rozmaitych kopalin. Górnictwo na naszych ziemiach istnieje od bardzo dawna (np. kopalnia krzemienia w Krzemionkach pochodzi jeszcze z epoki kamienia łupanego, a piecowiska niskoprocentowej rudy darniowej w Górach Świętokrzyskich sprzed I wieku naszej ery), lecz do tego czasu nie stanowiło to wielkiego problemu.

Następne stulecia to okres rozwoju przemysłu. Lupusom zaczęło grozić poważne niebezpieczeństwo. Wilki musiały kryć się w leśnych ostępach, ludzie tępili dziką zwierzynę i bezcześcili prastare Miejsca Mocy, przyczyniając się do narodzin nowych, coraz silniejszych sług Żmija.

Od X wieku prowadzono eksploatację soli kamiennej w Żupie Wielickiej i rudy żelaza w Zagłębiu Staropolskim, Puszczy Kurpiowskiej i na Podhalu. W XII wieku wydobywano rudy srebra i ołowiu w rejonie Bytomia i Olkusza (rozwój tych kopalń przypada na XV i XVI wiek), a w XIII wieku rozwinęło się górnictwo złota na terenie Dolnego Śląska i Małopolski. Począwszy od XV wieku ludzie wydzierali Gai jej bogactwa w okolicach Kielc, Tarnowskich Gór i na całym Górnego Śląska. Największe szkody wyrządziło jednak górnictwo węglowe – np. z II połowy XVIII wieku pochodzi jedenaście wciąż czynnych kopalń, zaś w czasach nam bliższych powstał Górnośląski Okręg Przemysłowy (wraz z czternastoma należącymi doń miastami).

Wszystkie te miejsca były niegdyś siedzibą wilków. Obecnie mieszkają one przede wszystkim w większych kompleksach leśnych na terenie Gór Świętokrzyskich oraz w strefie regla dolnego i górnego w Karpatach i Sudetach. W Polsce istnieje 1037 rezerwatów i 19 parków narodowych, a w wielu z nich kryją się Czerwone Szpony i ich trzody (np. w Puszczy Białowieskiej i Sandomierskiej).

Nie wiadomo dokładnie ilu przedstawicieli tego plemienia żyje na naszych ziemiach, bo przecież granice nic dla nich nie znaczą. Zresztą Czerwone Szpony nie ufają zanadto innym garou. Wyjątek stanowią Czarne Furie – fanatyczne wyznawczynie Dzikuna – chociaż i im zarzucają zbytnie zaangażowanie w sprawy ludzi. Mimo to nikt nie słyszał, by przedstawiciele któregokolwiek z tych dwóch plemion źle się o sobie wyrażali. Szpony utrzymują w miarę poprawne stosunki z Dziećmi Gai, choć problem człowieka jest tu kością niezgody. Przyjaciele wilków wiedzą jednak, że gdyby nie Dzieci Gai, świat wyglądałby nieco gorzej. Szanują także Srebrne Kły za ich honor i bohaterstwo. Niestety, Gaia odwraca się od tego plemienia, o czym świadczą narodziny chorych i okaleczonych dzieci, więc Szpony powoli opuszczają ich. Oczywiście tolerują Milczących Wędrowców, ponieważ są przydatni. Cała reszta (poza nielicznymi, pojedynczymi wyjątkami) to „brudni zdrajcy", „pomiot Żmija", „plugawe śmieci niegodne miana garou" itd. Szczególnie nienawidzą Tubylców Betonu i Gnatożuji (z przyczyn oczywistych), a w dalszej kolejności – Władców Cieni („kłamcy i krętacze bez krzty honoru") i Pomiotu Fenrisa („zarozumiałe durnie i wrogowie naszych sióstr"); przyznają jednak, że ci ostatni są dobrymi wojownikami. Czerwone Szpony

nie przepadają także za Fianna, uważając ich za „lekkoduchy".

Szpony są bliżsi naturze niż inne plemiona i wciąż kurczowo trzymają się obyczajów, które większość garou dawno już porzuciła. Struktura plemienna opiera się na sile (do złudzenia przypomina to stosunki panujące w zwykłym wilczym stadzie), a starcy muszą udowadniać swoją fizyczną sprawność. Mimo to wśród Szponów także zachodzą powolne zmiany. Młode pokolenie coraz częściej przybiera postać homid lub skrycie uczestniczy w spotkaniach Dzieci Gai. Nie znaczy to oczywiście, że upodobnili się do pozostałych garou – wciąż są odmienni. Niektórzy twierdzą, że ta niechęć do zmian stanie się przyczyną ich zguby – przecież trzeba dostosowywać się do nowych warunków. Inni mówią, że ostateczny bój o powstrzymanie Apokalipsy przetrwają właśnie oni – najwierniejsi słudzy Gai. Czas pokaże kto miał rację.

Na zgromadzeniach Czerwonych Szponów akcentuje się rezygnację z ludzkiej części natury wilkołaka – główną atrakcją są na nich rytualne polowania i wspólne wycie. Łowy odbywają się z najróżniejszych okazji, np. gdy zwierzyna zmieni trasę swych wędrówek. Szpony celebrują dwa wielkie święta – Przemianę Pory Głodu w Porę Obfitości (jak można łatwo się domyśleć, chodzi tu o nadejście wiosny) oraz Główny Obrządek Świąteczny (ma on miejsce pod koniec marca i jest okrutną parodią ukrzyżowania Chrystusa – schwytani żywcem ludzie konają w straszliwych mękach). Od czasu do czasu organizowane są pomniejsze Obrządki Świąteczne. Jak każde plemię, Czerwone Szpony nie są jednolitą formacją, lecz dzielą się na obozy służące rozmaitym ideom. W Polsce, podobnie jak w innych częściach świata, dominuje Odłam Walczący o Zachowanie Gatunku (patrz *Przewodnik gracza*).

Najstarszy Strażnik Tajemnic

Koncepcja: Strażnik/Nauczyciel.
Rasa: Lupus.
Patronat: Teurg.
Plemię: Czerwone Szpony.
Atrybuty: Siła 2 (4/6/5/3), Zręczność 2 (2/3/4/4), Wytrzymałość 2 (4/5/5/4), Charyzma 3, Oddziaływanie 3 (2/0/0/0), Wygląd 2 (1/0/2/2), Percepcja 4, Inteligencja 3, Spryt 4
Zdolności: Bójka 4, Czujność 3, Empatia 2, Przebiegłość 3, Pierwotne Instynkty 3, Uniki 4, Zastraszanie 5, Autorytet 3, Krycie się 4, Sztuka Przetrwania 4, Zielarstwo 2, Okultyzm 5, Obrzędy 4, Śledztwo 2, Zagadki 2, Nauka o Żmiju 3, Dwory Umbry 2 (patrz *Przewodnik gracza* do systemu **Mag**).
Cechy pozycji: Krewniacy 2, Czystość Rasy 3, Pamięć Przodków 3, Duchowy Towarzysz 2
Dary: (1) Wyczucie Żmija, Matczyny dotyk, Prawda Gai, Mowa zwierząt, Wyostrzone zmysły, Mowa duchów; (2) Wyczucie nadnaturalnego, Rozkazywanie duchom, Umysł zwierzęcia, Władca zwierząt; (3) Mądrość starszych, Pustkowie bez dróg; (4) Wyssanie mocy; (5) Zemsta Gai.
Ranga: 5.
Szał 5, Gnoza 10, Siła Woli 8
Stan zdrowia:
0, –1, –1, –2, –2, –5, zmasakrowany.
Rytuały: Przypisanie talizmanu, Rytuał pierwszej rany, Polowanie, Rytuał oczyszczenia, Przyzwanie ducha, Przywiązanie ducha, Przebudzenie ducha, Przejście do Dalekiej Umbry, Tworzenie caernu, Rytuał zimowego wilka, Apel poległych, Chrzest bojowy, wszystkie rytuały pór roku.
Fetysze: Brak.
Wygląd: W swej naturalnej formie Najstarszy Strażnik Tajemnic jest olbrzymim, wychudzonym wilkiem o spłowiałej, burej sierści. Porusza się powoli i z godnością, lecz w razie potrzeby potrafi prześcignąć większość młodych garou. Przybierając postać człowieka staje się krzepkim, żylastym starcem z długą, siwą brodą.
Uwagi dla Narratora: Umbra nie ma dla ciebie tajemnic i, pomimo wielu czyhających tam niebezpieczeństw, wolisz ją od materialnego świata. Drażni cię głupota młodych – wciąż nie możesz znaleźć godnego siebie następcy, a przecież tak bardzo pragniesz odpocząć...
Historia: Najstarszy Strażnik Tajemnic jest osobistością nad wyraz zagadkową. Nikt nie wie ile właściwie ma lat i skąd pochodzi. Nie bez przyczyny bywa nazywany ulubieńcem lub wybrańcem duchów. „Od zawsze" wędrował po Polsce, ucząc garou o świętych miejscach i przypominając o konieczności ich obrony przed ludźmi i sługami Żmija. Wielu krewkich Ahrounów usiłowało „nadwerężyć" jego autorytet, lecz zazwyczaj uciekali z podkulonym ogonem.

Mocne Szczęki

Koncepcja: Drapieżnik.
Rasa: Lupus.
Patronat: Ahroun.
Plemię: Czerwone Szpony.
Atrybuty: Siła 4 (6/8/7/5), Zręczność 3 (3/4/5/5), Wytrzymałość 4 (6/7/7/6), Charyzma 2, Oddziaływanie 1 (0/0/0/0), Wygląd 3 (2/0/3/3), Percepcja 3, Inteligencja 2, Spryt 3
Zdolności: Bójka 4, Czujność 2, Pierwotne Instynkty 3, Przebiegłość 1, Uniki 2, Zastraszanie 2, Autorytet 3, Krycie się 2, Sztuka Przetrwania 4, Obrzędy 1.
Cechy pozycji: Czystość Rasy 2.
Dary: (1) Wyostrzone zmysły, Woń płynącej wody, Wyczucie Żmija, Inspiracja; (2) Duch walki, Prawdziwe przerażenie; (3) Srebrne pazury.
Ranga: 3.
Szał 7, Gnoza 5, Siła Woli 5
Stan zdrowia:
0, –1, –1, –2, –2, –5, zmasakrowany.
Rytuały: Rytuał oczyszczenia.
Fetysze: Brak.
Wygląd: Mocne Szczęki nie jest może wysoki, ale za to wyjątkowo barczysty. Jego futro jest ciemne, jedynie niewielki fragment ogona ma ognistoczerwoną barwę.
Uwagi dla Narratora: Narodziłeś się po to, aby zabijać wrogów Gai i twego plemienia. Lubisz to robić i, co najważniejsze, jesteś jednym z najlepszych mścicieli. Nigdy w życiu nie upadniesz tak nisko, by przyjąć postać człowieka.
Historia: Mocne Szczęki przyszedł na świat w Tatrzańskim Parku Narodowym. Skutkiem jego Pierwszej Przemiany było zaginięcie w „niewyjaśnionych okolicznościach" kilku turystów. Stał się on powodem dumy tatrzańskich Czerwonych Szponów – długo oczekiwali na „prawdziwego" Ahrouna.

Wiosenna Burza

Koncepcja: Brutal.
Rasa: Lupus.
Patronat: Galiard.
Plemię: Czerwone Szpony.
Atrybuty: Siła 2 (4/6/5/3), Zręczność 4 (4/5/6/6), Wytrzymałość 2 (4/5/5/4), Charyzma 1, Oddziaływanie 1 (0/0/0/0), Wygląd 4 (3/0/4/4), Percepcja 3, Inteligencja 3, Spryt 4
Zdolności: Bójka 3, Czujność 1, Ekspresja 4, Empatia 3, Pierwotne Instynkty 2, Przebiegłość 2, Uniki 3, Zastraszanie 2, Autorytet 1, Krycie się 3, Sztuka Przetrwania 3, Występy Publiczne 4, Okultyzm 1, Obrzędy 1.
Cechy pozycji: Czystość Rasy 2, Fetysze 3, Totem 3 (Ojciec Grom), Rytuały 2.
Dary: (1) Wyostrzone zmysły, Mowa zwierząt, Sen na jawie; (2) Mowa snu, Trop zwierzyny; (3) Kocia zwinność.
Ranga: 3.
Szał 7, Gnoza 6, Siła Woli 6
Stan zdrowia:
0, –1, –1, –2, –2, –5, zmasakrowana.
Rytuały: Przypisanie talizmanu.
Fetysze: Zmorowa skóra (poziom 3, gnoza 7).
Wygląd: Wiosenna Burza jest śliczną, zgrabną wilczycą, dumną ze swego ogniście rudego futra. Na ogół jest radosna i miła, jednak bardzo łatwo ją rozdrażnić. W postaci homid jest bardzo atrakcyjną dziewczyną o rudych włosach i błękitnych oczach.
Uwagi dla Narratora: Jesteś zawadiacka i pełna temperamentu, lecz, niestety, bywasz też prawdziwą furiatką. Zdajesz sobie z tego sprawę, ale nie masz ochoty nic z tym zrobić – bo i po co? I tak wszyscy cię uwielbiają. O!
Historia: Wiosenna Burza urodziła się w Bieszczadach. Należy do „nowej fali" Czerwonych Szponów – przyjaźni się z Dziećmi Gai i nie gardzi formą homid. Nie należy jednak wyciągać z tego pochopnych wniosków. Nie lubi ludzi w tym samym stopniu co jej pobratymcy, którzy nigdy nie przybierają postaci homid. Matka Wiosennej Burzy zginęła podczas sezonu polowań, dlatego też jej tolerancja ogranicza się do garou i „wybacza" tym spośród nich, którzy urodzili się wśród ludzi. Od małego była otaczana szacunkiem i troskliwą opieką, a znaki towarzyszące jej narodzinom (ogromna burza, podczas której pioruny spowodowały serię pożarów w kilku ośrodkach wypoczynkowych) zdawały się sugerować, iż dokona w swym życiu czegoś naprawdę niezwykłego.

BAR „POD SŁOMKĄ"



Nie jest to oficjalne rozszerzenie do gry CYBERPUNK 2020

Michał Studniarek

Ilustracje: Andrzej Grzechnik

Historia tego lokalu – nadzwyczaj popularnego w pewnych kręgach – zaczęła się w 2019 roku. Wtedy to starszy szeregowy rezerwy Mieczysław Grel szukał w Warszawie lokalu, w którym mógłby rozpocząć wymarzoną karierę w branży gastronomicznej. Dzięki znajomościom dowiedział się, że administracja jednego z domów, położonego niedaleko placu Konstytucji, pozbywa się po śmiesznie niskiej cenie dwóch pokoi na parterze.

Po zdobyciu odpowiedniej dokumentacji i zaciągnięciu potężnego kredytu w banku, Grel zabrał się do pracy. Wydeptał niezliczoną liczbę kilometrów i wydał znaczne sumy w urzędzie dzielnicowym – w końcu uzyskał zgodę na wykucie od strony ulicy dużych, witrynowych okien i drzwi. Przez następne sześć miesięcy przekształcał niedawne pomieszczenia gospodarcze w mały, ale przytulny lokal. Uroczyste otwarcie nastąpiło 22 lipca 2020 roku.

Kilka tygodni później do baru (który nie posiadał jeszcze nazwy) zawitał Adam Bednarski, znajomy Grela z wojska, który przez ostatnie lata służył w Czeskiej Armii Republikańskiej. Po zakończeniu kontraktu okazało się, że Adam ma olbrzymie trudności ze znalezieniem pracy. Po długim namyśle Grel zgodził się przyjąć przyjaciela na wspólnika. Jak się okazało, była to bardzo opłacalna inwestycja: Bednarski nie tylko zaczął podróżować po hurtowniach, ale również poszerzył jadłospis o kilka własnych przepisów i – co najważniejsze – wymyślił nazwę dla lokalu. Widząc kiedyś zawieszoną nad wejściem potężną rurę centralnego ogrzewania, zapytał swego wspólnika:

– Słuchaj, Mietek, a nie mógłbyś zamurować tej słomki albo przynajmniej na złoto przemalować?

Od tej pory nad wejściem do lo-kalu zawisł wielki szyld z napisem „Pod Słomką".

Klientela tego baru składała się w przeważającej liczbie z biznesmenów, którzy zaglądali tu, by przekąsić jakiś *biznes lunch* lub zwykłych przechod-niów, którzy nie chcieli obrażać swoich żołądków daniami z *fast foodów*. Z czasem jednak w lokalu zaczęli pojawiać się także różni „krewni i znajomi" Bednarskiego, którzy tak, jak i on zarabiali na wojnie w Czechosłowacji. Grel zdawał sobie sprawę, że „Pod Słomką" to dla wielu z nich jedyne miejsce, które mogą odwiedzić nie narażając się przy tym na niechętne spojrzenia i złośliwe uwagi.



WYSTRÓJ LOKALU

Remontując lokal, Grel miał dokładną wizję wnętrza – wzorował się na angielskich pubach. Wiele czasu poświęcił na znalezienie odpowiednich mebli. Wyłożył też sporo grosza na załatwienie baru pokrytego autentycznym drewnem (plotki mówią, że opłacił jakiegoś kuriera, by rozmontował i przywiózł z Czech odpowiedni szynkwas). Restaurację urządzono w kolorze ciemnej wiśni i brunatnym – ściany wyłożono boazerią (specjalne panele doskonale naśladujące wyglądem naturalne drewno); zamontowano też pomalowane na żółto (w miły dla oka, ciepły odcień) lampy. Nad barem znajduje się olbrzymie lustro z nietłukącego się szkła, oprawione w miedzianą ramę. Goście siedzą na wysokich, wygodnych stołkach (przy barze) albo na eleganckich ławach i krzesłach z wysokim oparciem (przy stołach). Oprócz części przeznaczonej dla osób, dla których zabrakło miejsc siedzących, jest też kilka boksów – może w nich zasiąść nawet 10–12 osób. W nich zwykle przebywają starzy znajomi, którzy we własnym gronie powspominać w spokoju stare czasy. Oświetlenie całości to kilka stylowych żyrandoli i kinkietów.

Na ścianach wiszą rozmaite zdjęcia (autentyczne, nie wycinane z czasopism), przedstawiające właścicieli lokalu z czasów, gdy służyli w wojsku oraz ich znajomych – stałych klientów. Niektóre fotografie umieszczono nad odpowiednimi boksami, co jest przy okazji szczególnym rodzajem rezerwacji. Pewnego typu „obrazkiem" jest również wielka, brunatna plama na ścianie, pieczołowicie przykryta szkłem. Stanowi ona *memento* pierwszej (i ostatniej) bójki, jaka rozegrała się „Pod Słomką": jeden z gości rzucił się na drugiego z „brzytwą". Jak się później okazało, obaj panowie spotkali się już wcześniej – w Czechach. Jeden walczył po stronie republikańskiego rządu czeskiego, drugiemu płacił generał Skroup. Kiedy apele Grela nie odniosły skutku, a „skroupowiec" wyciągnął broń, właściciel nie miał innego wyjścia, jak wygarnąć z Militech Crushera, którego akurat miał pod ręką. Drugi z walczących ulotnił się czym prędzej. Tylko





wykorzystywać lokal jako bazę wypadową, jak również załatwiać w nim jakiekolwiek interesy zawodowe. Ten ostatni wymóg okazał się być nie do wyegzekwowania, więc Grel zaczął pobierać prowizję w wysokości 5% za pośrednictwo w transakcjach zawieranych w jego lokalu.

Zazwyczaj dzień pracy pana Mieczysława rozpoczyna się o godzinie 9.00 rano, kiedy lokal jest otwierany. Właściciel zmiata wtedy z podłogi ostatnie pyłki kurzu i zasiada za barem. Około 11.00 wyjeżdża w interesach (do okolicznych hurtowni i pod Warszawę), aby zaopatrzyć lokal w jadło i napoje, jak również udzielić leniwym dostawcom stosownego upomnienia. W tym czasie za kontuarem zasiada jego wspólnik, obsługujący „wpadających" tu na lunch urzędników z okolicznych firm. Około 16.00 Grel wraca do lokalu i po skromnym objedzie na zapleczu osobiście staje za barem. Od godziny 18.00 do lokalu zaczynają wpadać pierwsi stali klienci, zamawiający „to co zwykle". Jednocześnie pojawia się coraz mniej przypadkowych gości, którzy zatrzymali się tu na chwilę, by napełnić żołądek, lub zakochanych par, które chciałyby wypić filiżankę capuccino i popatrzeć sobie czule w oczy. Jeśli ktoś tu przychodzi o tej porze, to zwykle ma jasno określony cel – chce spotkać się i porozmawiać z konkretną osobą. Stali bywalcy baru, w miarę wypijania kolejnych koktajli firmowych, coraz niechętniej odnoszą się do przygodnych gości, traktując ich zwykle jako kasę zapomogową i oferując różne usługi: od handlu pustakami i samochodami (najczęściej cudzymi) do opowieści o wojennych przeżyciach (dla pięknych pań darmowe pokazy odniesionych obrażeń). Nocne życie baru trwa zwykle aż do czasu jego zamknięcia, czyli mniej więcej do godz. 2.00 w nocy.

szczęśliwemu zbiegowi okoliczności należy zawdzięczać, że nie było zbyt wielu ofiar. Niestety, straty w wyposażeniu były znaczne – koszt nowych stołów, krzeseł, szyb, boazerii i przemalowania ściany pokrył denat, z którego Bednarski wydłubał wszystkie wszczepy. Jednak od tej pory na niespokojnych klientów Grel trzyma znacznie mniej groźnego dla osób postronnych inteligentnego Stolbovoya St–2, zaś najemnicy pracujący dla Skroupa nie są mile widziani.

KLIENCI

Obecnych klientów baru można podzielić na kilka grup. Niektórym powiodło się na tyle, że nie muszą już działać na granicy prawa i narażać życia dla kilku tysięcy eurodolarów. Zdarza się również spotkać „wypaleńców", którzy stracili już serce do walki, a nie mogą znaleźć sobie miejsca w „normalnym" społeczeństwie (średnia wieku stałych klientów baru wynosi około 30 lat).

Zdecydowaną większość bywalców stanowią ludzie, których grupy rozleciały się lub zostały wybite podczas wykonywania rozmaitych zleceń dla mafii, korporacji lub osób prywatnych. Jeszcze do niedawna „Słomka" była bazą wypadową dla drużyny znanej jako „Husarze". Niestety, próba wdarcia się na teren hurtowni, będącej własnością jednej z rosyjskich firm odzieżowych, skończyła się wybiciem wszystkich „Husarzy" do nogi. Chodziły słuchy, że Rosjanie mają zorganizować odwet, więc przez cały tydzień Grel „wynajmował" bar na różne okazje: imprezy okolicznościowe, dwa wesela, chrzciny i stypę. Wszyscy goście – stali bywalcy lokalu – „bawili się" trzymając broń w pogotowiu. Później Grel „wyjechał" na dwutygodniowy urlop – w rzeczywistości postanowił osobiście sprawdzić, czy nikt nie szykuje zamachu na dorobek jego życia. Kiedy uzyskał pewność, że tak nie jest, kategorycznie zabronił

PERSONEL I ZABEZPIECZENIA

Ponieważ większość pieniędzy Grel włożył w remont lokalu i jego zabezpieczenie, personel zredukowano do niezbędnego minimum. Obecnie zatrudnionych jest tylko dwóch kucharzy, z których jeden pracuje również jako technik „złota rączka" i nieźle sobie radzi z wszelkiego rodzaju instalacjami kuchennymi i sanitarnymi. Sam Grel wraz ze swoim wspólnikiem pracują jako barmani. Osobą traktowaną nieomal na równi z personelem jest ochroniarz z agencji „Asgard", który pracuje w godzinach 18.00–2.00.

W tym miejscu warto wspomnieć, że pan Mieczysław podłączył bar do sieci monitoringu tejże agencji ochroniarskiej, co za dnia zapewnia mu względny spokój. Na noc Grel osobiście zabezpiecza knajpę, włączając cztery małe kamery i fotokomórki w najbardziej newralgicznych miejscach. Przerwanie wiązki światła uruchamia natychmiast alarm na komendzie policji (patrol przybywa na miejsce w ok. 10 minut), agencji ochrony (załoga interwencyjna pojawia się niemal natychmiast) i w mieszkaniach obu wspólników (którzy mają najdłuższą drogę do przebycia).

MENU

Bar „Pod Słomką" ma dwa rodzaje menu: normalne i specjalne. To drugie jest dla stałych bywalców, a normalne – głównie dla przypadkowych klientów. Menu specjalne pojawia się po godzinie 18.00 i najczęściej jest serwowane tylko znajomym. Może się jednak zdarzyć, że jeden z nich zamówi kolejkę, by opić wraz ze zleceniodawcą kolejną „robotę".

STALI KLIENCI

Poniżej znajdziesz charakterystyki kilku najbardziej znanych, stałych klientów baru „Pod Słomką", jak również jego właściciela.

MIECZYSŁAW GREL – właściciel
REF 10/12 BC 7 SZYB 7 INT 9 ATR 5 EMP 7 SZ 6 TECH 6 OP 9

Umiejętności: Zmysł Walki 6, Pistolet 5, Karabin 7, Spostrzegawczość 6, Znajomość Broni 4, Walka Wręcz 6, Księgowość 4, Znajomość Półświatka 5, Samochód 3

Wszczepy: Cyberręka, Sandevistan +1, oko z celownikiem optycznym, Smartgun

Broń: Smartowany Stolbovoy ST–2 pod ladą; Militech Crusher z paczką naboi na duże kłopoty, trzymany na zapleczu.

Właściciel lokalu zwykle nosi się po wojskowemu, a kant jego spodni jest tak



ostry, że mógłby nim przecinać deski. Kiedy Grel lub Bednarski zasiadają za kontuarem, zwykle noszą czarne spodnie i białe koszule.

ADAM BEDNARSKI – wspólnik
REF 9/10 BC 6 SZYB 8 INT 8 ATR 5 EMP 9 SZ 8 TECH 4 OP 10
Umiejętności: Zmysł Walki 5, Pistolet Maszynowy 4, Pistolet 6, Spostrzegawczość 6, Transakcje Giełdowe 3, Wykształcenie 4, Motocykl 5, Karate 3, Podstawowe naprawy 4
Wszczepy: Cyberaudio ze złączem telefonu, łącze pojazdu, smartgun, Kerenzikov +1
Broń: Pistolet P–20 (P/+2/P/Ł/2k6+1 (9mm bezłuskowe)/19/2/NZ/50m/Celownik laserowy)

Po kilku nieudanych akcjach na terenie Czech, Bednarski wrócił do kraju i przez bardzo długi czas nie mógł znaleźć pracy. Agencje ochrony miały komplet pracowników – w większości takich samych najemników jak on. Ba, mieszkał nawet w kanałach; pamiątką z tego okresu jest kilka blizn na szyi i przedramionach. Kiedy został współpracownikiem Grela, zainteresował się giełdą i większość wolnego czasu spędza na pogłębianiu swej wiedzy na temat akcji. Liczy, że przy odrobinie szczęścia uda mu się uzbierać wystarczająco dużo pieniędzy, by móc rozkręcić własny interes. „Po służbie" nosi zwykle dres (nie ze względu na żywe kolory tego stroju, lecz jego funkcjonalność).

BOHDAN JÓŹWIAK – były operator pancerza wspomaganego
REF 8 BC 5 SZYB 6 INT 9 ATR 5 EMP 7 SZ 6 TECH 6 OP 9
Umiejętności: Zmysł Walki – Pancerz Wspomagany 5, Spostrzegawczość 4, Broń Ciężka 3, Karabin 3, Broń ręczna 4, Walka Wręcz 3, Zastraszanie 2
Wszczepy: Złącza pojazdu, DataTermu, interface'u, edytor bólu, oko z celownikiem, wyświetlaczem i LowLite.
Broń: Nóż, pistolet Fed. Arms Impact



Jóźwiak przez pewien czas służył w wojsku jako operator nielicznych w polskiej armii pancerzy wspomagających. Ponieważ okazał się naprawdę niezły, po odbyciu trzyletniej służby zaproponowano mu kontrakt na szkolenie młodszych żołnierzy. Już w drugim miesiącu służby zauważono u niego specyficzną odmianę cyberpsychozy, zwaną przez wojskowych lekarzy „syndromem czterech pancernych": chory wolał więcej czasu spędzać wewnątrz swego pancerza niż poza nim. W tej sytuacji kontrakt anulowano, a samego Jóźwiaka wysłano do nadmorskiego sanatorium. Po sześciu miesiącach kuracji podleczony operator znalazł się w Warszawie. Gdyby nie niewielka notatka w wojskowych papierach (tak, tak, dobrze słyszeliście – PAPIERACH), mógłby starać się o zatrudnienie w polskim oddziale Arasaki lub Militechu.

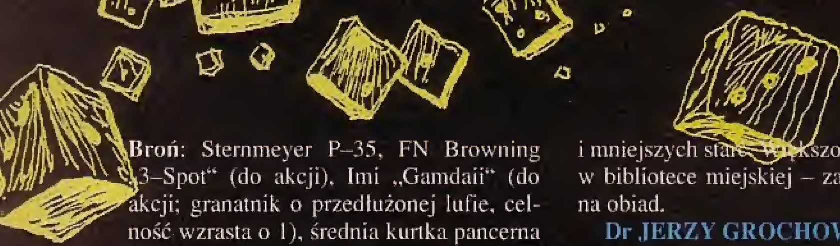


Bar „Pod Słomką" jest drugim domem Jóźwiaka – spędza tu większość czasu, grając na kupionym za ostatnie pieniądze decku wciąż w tę samą grę: „Stalowi Wojownicy 2". Jak łatwo się domyślić, jest to symulacja walki w pancerzach wspomagających. Będzie wdzięczny za kolejne epizody jego ulubionej rozrywki: kupione, ściągnięte z Sieci lub napisane za pomocą edytora misji.

MAREK GNIADKIEWICZ – netrunner
REF 8 BC 8 SZYB 6 INT 10 ATR 5 EMP 7 SZ 8 TECH 9 OP 9
Umiejętności: Interface 7, Pistolet 4, Cybertechnika 4, Elektronika 5, Komponowanie 6, Naprawy 4, Programowanie 6, Spostrzegawczość 7, Wykształcenie 5, Znajomość Sieci 5.
Wszczepy: Łącza cybermodemu, DataTermu, gniazdo chipów, biomonitor
Broń: Duży nóż bojowy, Pistolet Daewoo DP–17 (P/+1/P/Ł/2k6+1(9mm bezłuskowa)/15/NZ/65m/przedłużona lufa)
Inny ekwipunek: Deck bojowy Sony (WB 20): Szybkość +3, Pamięć 30, Ściany Danych +6, monitor 10', recorder chipów, skaner, VoxBox.
Programy: Dowolne, według uznania MG. Na chipach posiada ich niezliczoną ilość, z czego niektóre są dziełami autorskimi, a część ulepszonymi wersjami zachodnich programów.

Chociaż Gniadkiewicz z wykształcenia jest technikiem–elektronikiem, przeszedł też gruntowne przeszkolenie w programowaniu. Przez pewien czas zarabiał na życie jako programista, pracując dla małej, niezależnej firmy komputerowej, ale po jej przejęciu przez większą firmę został wolnym strzelcem. Kiedyś przyjaciel zwerbował go do wyciągnięcia kilku danych, niezbędnych do wykonania misji w Czechach. Tak zaczęła się przygoda Gniadkiewicza z najemnikami. Osłaniał dziesięć akcji dla rządu republikańskiego, dokonał też piętnastu aktów komputerowego sabotażu na rzecz firm niemieckich. Gdy zaczęło robić się gorąco, zniknął, nie pozostawiając po sobie żadnych śladów. Obecnie pracuje jako netrunner dla różnych małych i średnich firm, które pragną uratować się przed wykupieniem przez korporacje. Od czasu do czasu pojawia się też na giełdzie na ul. Grzybowskiej, by sprzedać kilka programów i podsłuchać co komu w decku piszczy. Jest głównym dostawcą oprogramowania dla Jóźwiaka.

ZBIGNIEW KOWALSKI – solo
REF 10/13 BC 7 SZYB 9 INT 8 ATR 6 EMP 7 SZ 7 TECH 7 OP 8
Umiejętności: Zmysł Walki 9, Pistolet 5, Pistolet Maszynowy 8, Spostrzegawczość 8, Kung–Fu 5, Wysportowanie 6, Perswazja 5, Zdolności Przywódcze 6, Pierwsza Pomoc 4, Samochód 7, Znajomość Półświatka 4
Wszczepy: Sandevistan +3, cyberaudio ze wzmocnionym słuchem, łączem radiowym i analizatorem głosu, wykrywacz głosu, wykrywacz radaru, cyberoczy z modułami podczerwieni, celownikiem, antyoślepiaczem, LowLite, Smartlink, łącze pojazdu, 10 chipów językowych i z mapami.



Broń: Sternmeyer P–35, FN Browning 3–Spot" (do akcji), Imi „Gamdaii" (do akcji; granatnik o przedłużonej lufie, celność wzrasta o 1), średnia kurtka pancerna (do akcji).

Kapitan rezerwy Kowalski jest jedną z niewielu osób, którym się powiodło. Kiedy przeszedł do rezerwy, wykorzystał swoje kontakty z wojska, by zebrać ludzi, którzy teraz stanowią filar jego firmy kurierskiej. Przez kilka lat udało mu się zdobyć dużą renomę. Na prowadzone przez niego konwoje napadano wielokrotnie – za każdym razem bez powodzenia. Gdy przesyłka jest wyjątkowo cenna lub wymaga dostarczenia w niebezpieczny rejon, wówczas Kowalski osobiście prowadzi konwój. Znany jest również z tego, że nie sposób go oszukać – jego doświadczenie wojskowe, wspomagane przez wszczepiony wykrywacz kłamstw najnowszej generacji, tworzy system niemal nie do ominięcia. Od czasu do czasu Kowalski pojawia się w barze, by wypić jednego, pogadać ze starymi znajomymi i rozejrzeć się wśród klientów w poszukiwaniu obiecujących talentów. Nietrudno go zauważyć – wysoki, dobrze zbudowany mężczyzna około trzydziestki z imponującą kolekcją kolczyków w obu uszach i niedużym warkoczykiem z tyłu głowy.

ZIELONY – solo

REF 8/9 BC 7 SZYB 7 INT 10 ATR 6 EMP 6 SZ 7 TECH 7 OP 9

Umiejętności: Zmysł Walki 8, Pistolet 5, Karabin 6, Broń Ręczna 6, Wysportowanie 4, Strategia 6, Przeszukiwanie Baz Danych 6, Znajomość półświatka 4, Wykształcenie 6, Aikido 5

Wszczepy: Smartgun, Kerenzikov +1, gniazdo chipów, lewa ręka z małym telewizorem, cyberoko z teleskopem, sporo chipów z danymi dotyczącymi strategii i taktyki w ciągu ostatnich 50 lat.

Broń: Śrutówka Militechu (zwykle trzymana w domu), składana pałka, pistolet Militech Avenger, lekka kurtka pancerna.

Zielonego, weterana wielu walk, znudziło już wymachiwanie bronią – teraz rozpracowuje najrozmaitsze strategie większych i mniejszych starć. Większość czasu spędza w bibliotece miejskiej – zachodzi do baru na obiad.

Dr JERZY GROCHOWSKI – technik medyczny

REF 7 BC 5 SZYB 8 INT 10 ATR 8 EMP 8 SZ 8 TECH 9 OP 9

Umiejętności: Technika medyczna 8, Diagnoza 7, Farmaceutyka 6, Postrzeganie emocji 5, Obsługa komór kriotycznych 7, Bazy danych 4, Spostrzegawczość 7, Wykształcenie 6, Chemia 7, Pistolet 3

Wszczepy: Cyberaudio z zagłuszaczem i łączem telefonu, biomonitor, chipy medyczne, gniazdo chipów, łącze DataTermu, cyberoko z rozszerzeniem obrazu i mikroskopem.

Broń: Federated Arms Impact

Grochowski to kolejna osoba, której się powiodło. Obecnie prowadzi klinikę chirurgii, zatrudniającą pięciu lekarzy; osobiście zajmuje się chirurgią szczękową. Kiedy zagląda do baru, ubiera się tak, jak za dawnych lat: w dżinsy i rękawiczki bez palców. Widząc go w takim stroju trudno uwierzyć, że ma się do czynienia z powszechnie szanowanym lekarzem.

OCHRONIARZ Z AGENCJI „ASGARD"

REF 9 BC 7 SZYB 7 INT 8 ATR 5 EMP 6 SZ 7 TECH 7 OP 9

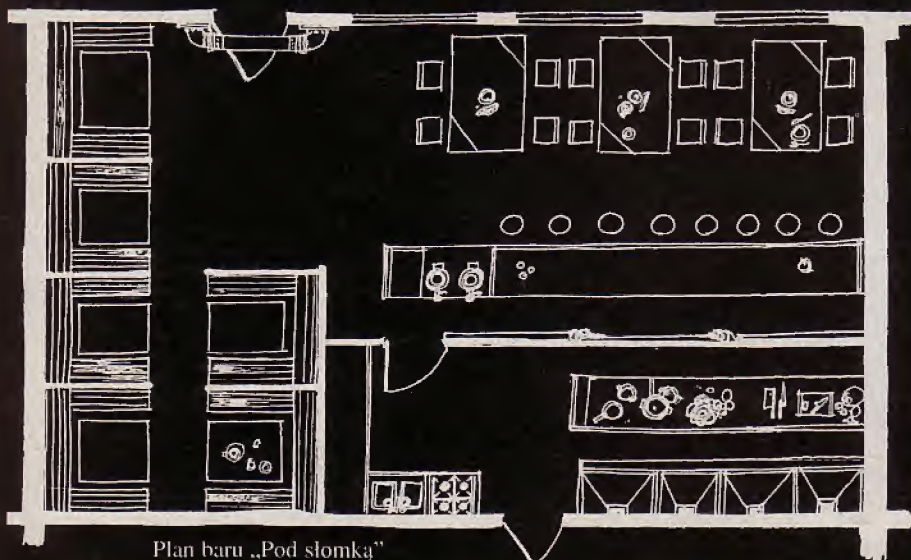
Umiejętności: Zmysł Walki 5, Pistolet 6, Pistolet Maszynowy 4, Broń Boczna 5, Spostrzegawczość 7, Karate 2, Wysportowanie 4, Znajomość Broni 3

Wszczepy: Sandevistan +2, Smartlink, edytor bólu, oko z celownikiem i antyoślepiaczem, cyberaudio z wyciszaczem, radio

Broń: tonfa, granaty dymne, Arasaka Autopistol, lekka kurtka pancerna.

Dobrze zbudowany osobnik imieniem Janek. Ma stałe miejsce przy oknie, skąd może obserwować zarówno ulicę, jak i wnętrze lokalu.

Nazwiska wszystkich postaci, występujących w tym artykule, zostały zmienione. Jakakolwiek zbieżność z osobami realnymi jest jak najbardziej przypadkowa.



Plan baru „Pod słomką"

MENU ZWYKŁE

Dania gorące:

Kiełbasa z wody........................10 E$
Kiełbasa z rusztu......................15 E$
(Kiełbasa jest sprowadzana specjalnie aż spod Mławy. Bardzo smaczna, podawana w wielkich pętach. Naprawdę jest co jeść).
Pyzy..15 E$
Kotlet schabowy.......................20 E$
(Mięso również zamawiane w Mławie. Zawartość genów udoskonalających wynosi zaledwie 20%).
Kotlet mielony..........................18 E$
Hamburger po polsku.............10 E$
(Bułka, listek prawdziwej sałaty, surówka z genetycznie udoskonalanych roślin).
Cheeseburger............................12 E$
(Składniki takie jak w hamburgerze, ale dodano również gruby plaster żółtego sera).
Hot–Dog...................................10 E$
(Parówki również pochodzą z Mławy. Całość zjada się w 5 kęsach, a nie w 3, jak gdzie indziej).
Zapiekanka...............................5 E$
(Dla ubogich klientów).

Napoje:

Herbata......................................8E$
Kawa...10E$
Soki w kartonach.......................7E$
Soki w butelce..........................10 E$
Napoje w puszkach....................5 E$
5 rodzajów piwa...................5–15 E$
Wino (średnio dobre) .30 E$/butelkę

Dodatki:

chleb...5 E$
frytki..8 E$
cytryna.......................................4 E$

MENU SPECJALNE

Czerwony Berecik...20 E$/25 gram*
(Niezwykle mocna wódka).
Łódź podwodna......................40 E$*
(Litrowy kufel piwa z wstawioną do środka setką wódki. Wypija się jednym haustem).
Łza dla cieniów minionych....50 E$*
(Specjalność zakładu. Koktajl, którego składniki są otoczone ścisłą tajemnicą. Sądząc po zapachu, znajdują się tam duże ilości taniej rosyjskiej wody brzozowej i markowej politury do drewna).
Zulu–Gula...............................80 E$*
(Rzecz dla prawdziwych smakoszy. Przyrządzany w jadalny sposób denaturat wymieszany z cukrem waniliowym i lekko rozcieńczany wodą dla delikatnych gardeł. Tajemnicę wyrobu tego nektaru poznał wspólnik właściciela, kiedy przez ponad rok mieszkał w praskich kanałach. Jak dotąd żaden z klientów nie oślepł).

** Dla nieprzyzwyczajonych: Trudny test BC lub postać spada pod stół.*

Liczba koktajli może być większa, jeśli tylko znasz jakieś ciekawe przepisy.

MAŁY, NAPRAWDĘ NIEWIELKI DŁUG



Nie jest to oficjalny tekst do gry Cyberpunk 2020

Mchał Studniarek

Ilustracje: Ilustrator

Niniejszy epizod został pomyślany jako „przerywnik" w jakiejś kampanii lub mała, oddzielna przygoda; po niewielkich przeróbkach zapewne da się dopasować także do scenariusza, który prowadzisz właśnie w tej chwili. Opracowano go z myślą o systemach typu *dark future* (Cyberpunk 2020, Shadowrun, Strefa Śmierci, odpowiedni GURPS), ale jeśli bardzo tego chcesz, możesz zaadoptować go do dowolnej gry, w której technika stoi na zaawansowanym poziomie. Dobrze będzie, jeśli bohaterowie stanowią grupę zgranych przyjaciół i mogą na sobie polegać.

1. NASTRÓJ

Ten epizod powinien pomóc bohaterom odprężyć się przed czekającymi ich nowymi zadaniami. Rozegraj go na luzie i z humorem (niekiedy może to być trudne, zwłaszcza jeżeli w poprzedniej przygodzie drużyna ratowała świat przed zagładą, dowiadywała się o jakichś mrocznych tajemnicach itp.). Najwięcej stresów przeżyje osobnik wokół którego „kręci się" cała przygoda: postawione mu ultimatum gwarantuje kilka bezsennych nocy, lecz później zostaną one wynagrodzone znaczną sławą wśród miejskich złodziei. Z całego tego zdarzenia drużyna (a zwłaszcza ten bohater, który aktywnie współpracował z gangsterem) powinna wyciągnąć jeden zasadniczy wniosek: **mafia to nie bank i należy trzymać się od niej z daleka.**

No chyba, że się do niej należy...

2. OD CZEGO ZACZĄĆ?

Bohaterowie powinni znajdować się w bardzo dużym, tętniącym życiem, wielonarodowym i wielorasowym mieście. Sprowadzić ich tu mogło mnóstwo różnych problemów, które akurat wymagają załatwienia; być może nawet mieszkają w metropolii? Do jednego z bohaterów, mającego największe powiązania ze światkiem przestępczym, pewnego pięknego wieczora zgłasza się dwóch panów (wygląd i ubiór jak najzupełniej przeciętny). Ich najlepszą wizytówką będzie sposób, w jaki przywitają się z bohaterem: przetrzepią mu trochę skórę i przewrócą do góry nogami całe mieszkanie. Następnie, już na balkonie, odwrócą nieszczęśnika do góry nogami (co jeszcze z nim zrobią, zostawiam Twojej bogatej wyobraźni). Jak łatwo się domyśleć, ci dwaj panowie pracują dla pewnego księcia półświatka, któremu bohater był winien wcale pokaźną sumkę. Termin wypłaty minął już dwa tygodnie temu, a nasz chłopiec nie dawał znaku życia. Gangster przekaże bohaterowi informację korzystając z nagrania wideo – biedak ma jeszcze dwa dni na zebranie pieniędzy (co jest na pewno niewykonalne), albo tyle samo czasu na wykonanie rzeczy równie niemożliwej: okradzenie dla niego pewnego sklepu jubilerskiego, o którym wiadomo, że jest bardzo trudny do obrabowania. Przynajmniej tak wydaje się wszystkim „zainteresowanym"; w rzeczywistości, jeżeli włamywacze wpadliby na kilka nieszablonowych pomysłów, sklep już dawno świeciłby pustkami. Gangster liczy na to, że bohater i jego ewentualni pomocnicy zostaną złapani na gorącym uczynku, a kiedy będą czekali na wyrok, on zajmie i sprzeda wszystko, co nieszczęśnik posiadał, w ten sposób odzyskując pieniądze (będzie miał doskonale podrobione papiery i wszyscy dadzą się nabrać). Kontakt z nieszczęsną ofiarą ma być utrzymany przez pewnego fixera (lub jego odpowiednik), rezydującego we wskazanym barze. Jeżeli ten epizod ma stać się częścią Twojego scenariusza, darowanie długów może być uzupełnione/zastąpione przekazaniem bohaterom jakiejś ważnej dla nich informacji czy też zapewnieniem sobie pomocy ze strony wpływowego księcia zbrodni.

W tak czarnej dla bohatera godzinie jego przyjaciele powinni pokazać, że są godni tego miana. Im szybciej ruszy wielka machina zbierania danych, w jaką teraz powinni zamienić się członkowie drużyny, tym lepiej. Wizyty w sklepie co najmniej trzy razy w ciągu dnia, dokładne badanie miejskiej kanalizacji w najbliższych okolicach (w miarę możliwości zdjęcia satelitarne po włamaniu się do komputera pokładowego), pociągnięcie za język wszystkich możliwych znajomych, o których wiadomo, że mogą posiadać jakiejkolwiek przydatne informacje, oraz zakup potrzebnego sprzętu – to zajmie bohaterów na co najmniej półtora dnia.

3. PLON POSZUKIWAŃ

Oto dokładny opis sklepu i jego „planu dnia":

10.00 Przyjeżdża kierownik sklepu z dwoma ochroniarzami, otwiera tylne drzwi (zabezpieczone dwoma kodami: numerycznym i na odcisk palca). Mimo, że na sklep próbowano napaść już kilkakrotnie i żaden atak się nie powiódł, szef nie popada w euforię i nie pozwala, by jego pracownicy stracili czujność. Jest uzbrojony w pistolet średniego kalibru i nosi lekki, kuloodporny pancerz (do wyboru).

10.15 Do pracy przychodzą pozostali ochroniarze (jest ich pięciu); idą asekurować kierownika przy wyjmowaniu z kasy pancernej najcenniejszych towarów. Ochroniarze towarzyszący kierownikowi odjeżdżają.

10.30 Pojawia się reszta personelu (kasjer, ekspedientki itp.), zaczyna się pucowanie sklepu (przy otwarciu wszystko musi błyszczeć, a szyby w gablotkach mają być niewidoczne). Wystawiane są najdroższe precjoza, włącza się wszystkie alarmy w gablotach (działają przy większych wstrząsach) oraz alarm przy wyjściu (na wypadek gdyby komuś przyszło do głowy wynieść jeden z wiszących luzem łańcuszków).

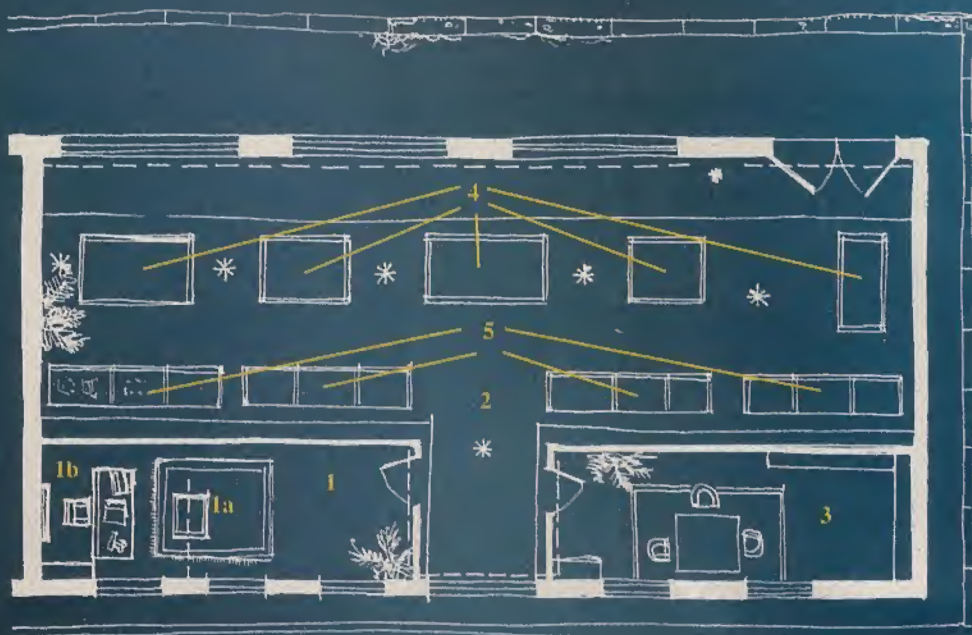
11.00 Otwarcie sklepu. Przez cały czas klientów obsługują trzy ekspedientki i dwóch ekspedientów, ochroniarze przechadzają się po sklepie i obserwują co bardziej podejrzanych gości. Strażnicy pracują w solidnej firmie, są dobrze wyszkoleni (poziom średnio wysoki); mają na swoim wyposażeniu pistolety o dużej mocy, pałki, proste maski przeciwgazowe oraz całkiem mocne pancerze kuloodporne. Pod ladami ukryto „cichy" alarm, połączony z najbliższym posterunkiem policji. Całości zabezpieczeń dopełniają wykrywacze dymu i ognia (ze zraszaczami) oraz małe czujniki ruchu umieszczone przy kratkach przewodów wentylacyjnych. Przez większość czasu kierownik siedzi w swoim biurze (gdzie mieści się także sejf podłogowy na cenniejsze precjoza i sejf ścienny na utargi), lecz czasem wychodzi na salę „pilnować interesu". Gabinet jest zabezpieczony dwoma zamkami o tzw. utrudnionym dostępie (aby je wymienić, trzeba to zrobić wraz z drzwiami) – na noc włącza się tam fotokomórkę (patrz mapa). Oba sejfy mają niezależne „ciche" alarmy. Komputer znajdujący się na biurku szefa z reguły nie jest podłączony do Sieci, kierownik robi to tylko w konkretnym celu (np. by dokonać jakiejś operacji bankowej lub przejrzeć pocztę elektroniczną). Dla zabezpieczenia przed wszelkiego rodzaju kowbojami cyberprzestrzeni ikona sklepu w Sieci otoczona jest kilkoma dosyć prostymi programami zabezpieczającymi i alarmowymi, jednak w środku nie ma zupełnie nic – nie pomoże nawet przeszukiwanie hipertekstem. Działa tylko jeden, ale za to dowcipny program, napisany specjalnie na potrzeby firmy przez niezależnego programistę. Po wkroczeniu intruza na małym ekranie umieszczonym na jednej ze ścian pojawia się napis: „Zjeżdżaj stąd, żebym cię więcej nie widział" (lub coś w tym stylu), po czym program włącza w decku hakera opcję wylogowania i wyrzuca go z Sieci. Wewnątrz sześcianu nie ma niczego innego, kierownik nigdy nie korzysta z tego miejsca. Najczęściej podłącza się z innych miast czy nawet kontynentów (stać go na to) i aby natrafić nań „przy pracy", trzeba się specjalnie zaczaić lub spotkać go przypadkiem.

Penetracja okolicznych kanałów nie wykaże żadnych specjalnych zabezpieczeń, nie ma też dodatkowych przyłączeń alarmów (mogą się przydać przy planowaniu ucieczki). Jeśli drużyna będzie często kręcić się po tzw. okolicy, to dowie się o grasującym w sąsiedztwie gangu. Składają się na niego głównie lokalne męty, które za niewielką opłatą mogą zrobić to czy tamto. Informacją o nich należałoby zdobyć „osobiście", spotykając się oko w oko. Od tego, jak zareaguje bohater zależy, czy w krytycznym momencie akcji dzieciaki nie narobią dodatkowego hałasu. Jeżeli ktoś je odpowiednio „podbechta", to mogą okazać się pomocne w skoku przygotowywanym przez bohaterów. Kolejną sensacją elektryzującą okoliczne kwartały jest ucieczka średnich rozmiarów zwierzęcia, które pewnie szwenda się teraz po ulicach. Może to być groźny zwierz (np. grzechotnik, o którym nie wiadomo, czy ma wyrwane zęby jadowe, miniaturowa chimera), czy stworzenie dokuczliwe przy bliższym kontakcie (skunks). Co będzie, jeżeli akurat podczas Wielkiego Skoku pojawi się w okolicy wraz ze ścigającymi go łapaczami? A może da się je wykorzystać, np. do przepłoszenia ze sklepu zbędnych świadków?

Wszelkie próby skontaktowania się z pośrednikiem gangstera są bardzo trudne. Jest to osobnik bardzo roztargniony, a na dodatek, gdy rozmawia z nim więcej niż jedna osoba, będzie nieustannie mylił swoich adwersarzy. Jakiejkolwiek pomocy udziela bardzo niechętnie – generalnie jego zadanie polega na pilnowaniu, żeby bohater wywiązał się ze swojej obietnicy. Jego koronnym (i, niestety, nie do zbicia) argumentem jest stwierdzenie, iż tylko dzięki dobrej woli gangstera bohaterowie jeszcze żyją.

Inne ciekawe postacie, które mogą być wykorzystane w trakcie sesji, to:
– Pracownik firmy, która ochrania sklep. Nie jest to zbyt uczciwy osobnik i za niewielką opłatą zgodzi się podzielić z bohaterami swoją wiedzą na temat zabezpieczeń (podobne informacje można uzyskać dzięki dzięki dokładnej obserwacji lokalu).
– Nie pracujący już aktywnie włamywacz, znawca elektronicznych zabezpieczeń. Można go spotkać w barze, w którym większość czasu spędza na piciu, utyskiwaniu na pogodę, politykę i własne zdrowie (w wieku 35 lat wmówił sobie reumatyzm). Tak naprawdę zrezygnował z czynnego życia zawodowego z czystego lenistwa. Bohaterowie mogą zwrócić jego uwagę tocząc dowolną rozmowę, z której da się wywnioskować, że planują napad na jubilera. Niewykluczone, że jakiś wcześniej spotkany osobnik skieruje bohaterów prosto do niego. Chociaż włamywacz nie dokonuje już żadnych „skoków", to jednak dalej zbiera różnymi przydatne informacje – i dzieli się nimi z bliźnimi. Niedawno poczynił bardzo ciekawe odkrycie...





4. CO WIE STARY ZŁODZIEJ?

Ostatnimi czasy, penetrując miejskie kanały, włamywacz–reumatyk odkrył, że jedna ze skrzynek sygnalizujących poziom stężenia gazów pełni także funkcję zasilacza dla jakiegoś dużego, elektronicznego sprzętu. Badając tę intrygującą zagadkę odkrył, że urządzenie służy ni mniej, ni więcej, tylko jako dodatkowe źródło zasilania dla głównego alarmu budynku sklepowego oraz kilku alarmów wewnętrznych. Włączane są one co wieczór przez kierownika, który nosi w kieszeni specjalnego „pilota", wyglądającego jak wyłącznik do alarmu samochodowego. Po usunięciu alarmu ukrytego w kanałach wystarczy rozbroić te zainstalowane w sklepie (co nie jest specjalnie trudne), a potem rabować do woli. Wszystkie zasilane przez skrzynkę alarmy należą do kategorii „cichych" i to właśnie przez nie policja zjawiała się na miejscu przestępstwa tak szybko. Aresztowani podejrzewali zdradę we własnych szeregach, zaś nikt, nawet mający znajomości w zakładzie oczyszczania miasta, nie podejrzewał istnienia drugiej skrzynki. Ci, którzy ją montowali, już dawno odeszli z pracy po pobraniu sowitego wynagrodzenia i dotarcie do nich jest niemożliwe.

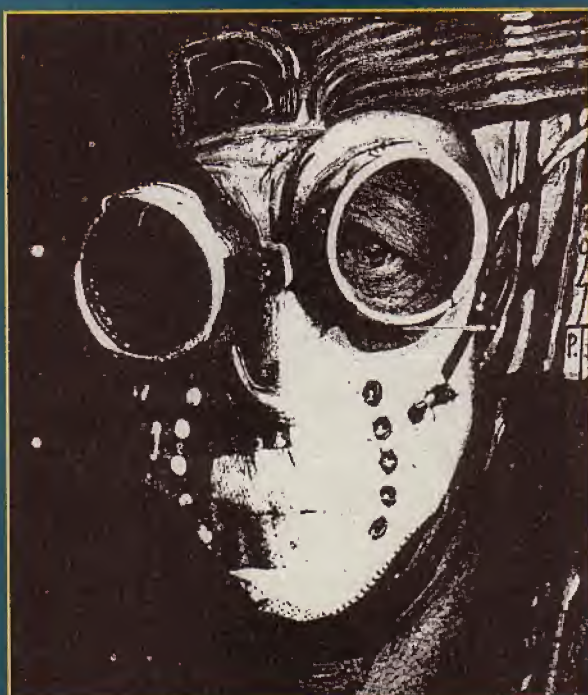
Swoje odkrycie złodziej zachował dla własnej wiadomości i postanowił spieniężyć informacje każdemu, kto będzie próbował dokonać skoku na sklep. Szczęśliwy traf sprawił, że nasi bohaterowie są właśnie tymi szczęściarzami. Oczywiście, nic za darmo – włamywacz zażyczy sobie być mózgiem całej operacji, zaś bohaterowie muszą się podporządkować. Wszystkie informacje zna tylko on – drużyna będzie robić to, co włamywacz jej poleci. Oczywiście, za swoją wiedzę policzy sobie odpowiednie wynagrodzenie (jeżeli jednak ktoś wspomni choć słowem dlaczego drużyna zajmuje się akurat tym, czym się zajmuje, to cena troszeczkę spadnie). Ponieważ włamywacz ma już dosyć bezczynności, w ten sposób zechce przypomnieć o sobie przestępczemu światkowi. Jak wiadomo, sukces ma wielu ojców... Siedząc w ciepłym pokoju włamywacz będzie kierował przez mikrofon posunięciami drużyny wykonującej najczarniejszą robotę. Dodatkowe połączenie zapewnią mu małe kamery, w które bohaterowie powinni zaopatrzyć się na własny koszt.

5. GORĄCY ŁUP

Kiedy już wszystkie precjoza znajdą się w torbach bohaterów, przyjdzie czas na przekazanie ich szefowi. Teraz możesz postąpić dwojako: albo gangster, krzywiąc się, weźmie od naszych chłopców łup i daruje dług (scena przejęcia „towaru" powinna być przedstawiona jako akcja połączona z zaangażowaniem dużych sił), albo zadzwoni na policję i jako anonimowy rozmówca poda namiary rabusiów. Po ich aresztowaniu postąpi jak w wypadku, gdy któryś z bohaterów „wpadnie" na gorącym uczynku. A może sami bohaterowie nie zechcą oddać zrabowanych kosztowności, tylko spieniężą je samodzielnie (będą wtedy o dobre kilka, jeżeli nie kilkanaście milionów „do przodu"), oferując szefowi marne imitacje? Najpierw jednak muszą wykupić sobie ekspresowe bilety lotnicze do jakiegoś odległego zakątka globu...

LEGENDA DO MAPY

1 – biuro szefa
1a – sejf na najwartościowsze towary, ukryty pod dywanem
1b – sejf zawierający mniej kosztowne rzeczy, schowany za obrazem
2 – hol/poczekalnia
3 – zaplecze dla personelu
4 – gabloty z alarmami
5 – lady
* – stanowiska ochroniarzy
--- – miejsca chronione przez „ciche" alarmy, zasilane ze skrzynki w kanale





Poniższa przygoda nie jest oficjalnym scenariuszem do systemu **Shadowrun** (2 edycja).

CIENIE NAD WARSZAWĄ

Kuba Żurek

Ilustracje: Przemysław Truściński

Poniższa przygoda przeznaczona jest do systemu **Shadowrun** (2 edycja). Niestety, wykorzystanie tego scenariusza w innym cyberpunkowym systemie RPG może być trudne, jako że występuje tu magia.

Cienie nad Warszawą to krótka przygoda, która ma wprowadzić graczy w realia Polski XXI wieku. Akcja toczy się w Warszawie w roku 2055. Scenariusz przeznaczony jest dla dowolnej liczby w miarę doświadczonych shadowrunnerów, którzy nie muszą być Polakami, ale przynajmniej jeden z nich powinien być dekerem; przyda się także ktoś władający magią. Jeśli chcesz, *Cienie nad Warszawą* mogą być pierwszą przygodą grupy działającej w Polsce.

Przez te kilkadziesiąt lat wiele się zmieniło, ale mimo to, aby ułatwić prowadzenie bohaterów, możesz wręczyć graczom plan Warszawy (lub skopiować jego części). Dowolnie zmieniaj nazwy ulic, przeznaczenie budynków itp. - dokładny opis Warszawy 2055 zająłby bardzo dużo miejsca.

HISTORIA KOŁEM SIĘ TOCZY

Oto krótki rys historyczny, którego gracze będą zapewne ciekawi (pełna historia Polski do roku 2055 zostanie opublikowana przez wydawnictwo ISA).

Polska nie została przyjęta do NATO. Fala niezadowolenia społecznego owocuje dwoma zamachami stanu (pierwszym prawicowym, drugim lewicowym). Powódź oraz katastrofa ekologiczna na Śląsku i Bałtyku dopełniają spustoszenia. W 2005 wybucha konflikt zwany Wojną Graniczną. Półroczne zmagania Polski (sprzymierzonej z Ukrainą, Litwą, Łotwą i Estonią) z Rosją powodują osłabienie gospodarki i śmierć blisko 5000 ludzi. Na szczęście granice Polski nie uległy zmianie. Narasta korupcja, a rosyjska mafia zwiększa wpływy. W 2009 roku kraj pustoszy VITAS - zaraza XXI wieku. Nieudolność rządu powiększyła tylko rozmiary katastrofy, która dotknęła przede wszystkim najbiedniejszych, gdyż nie stać ich było na wyjazd z miasta lub pobyt w prywatnej klinice. Zginęły setki tysięcy ludzi. Bezpośrednim skutkiem zarazy był wzrost nastrojów religijnych społeczeństwa. Masowe pielgrzymki zamieniają się w masowe histerie. Tymczasem władzę przejmuje prawica.

Śląsk powoli staje się pustynią. Stan klęski ekologicznej ogłoszono już bardzo dawno temu. Recesja i niedoinwestowanie powodują zamknięcie ponad połowy tamtejszych fabryk i kopalń. Ludności Polski zaczyna brakować czystej wody do picia, gdyż większość rzek jest kompletnie zanieczyszczona. We wrześniu 2011 roku, kilkanaście kilometrów od wybrzeży RP, dochodzi do katastrofy rosyjskiej łodzi podwodnej o napędzie nuklearnym. Następuje niekontrolowany wyciek z reaktora. W północnych rejonach kraju wybucha panika. Mieszkańcy wybrzeża masowo uciekają w głąb Polski. Dochodzi do zamieszek.

24 grudnia potężny ryk przerywa mieszkańcom Krakowa Wigilię. Spod Wawelu wyłania się legendarne monstrum - Smok Wawelski. Przerażeni mieszkańcy pobliskich domów uciekają w popłochu. Przebudzona bestia zadowoliła się tylko jedną dziewicą (niejaką Zdzisławą G.) i od razu przeszła do interesów. Władze Krakowa otrzymały od Smoka Wawelskiego propozycję „ochrony" (w zamian za dawną rezydencję królewską); potwór zażądał również składania comiesięcznych „datków" i bliżej nie określonego prawa do ingerencji w politykę regionu. Radni Krakowa szybko zrozumieli, że smok groźniejszy jest od smogu oraz rządu centralnego i przyjęli warunki. Urząd dzielnicowy wydał gadowi dowód osobisty.

Wydarzenia w Krakowie zapoczątkowały serię niezwykłych zjawisk w całym kraju. Czarownice na Łysej Górze, wilkołaki w Bieszczadach i na Ziemiach Odzyskanych (te ostatnie nawiązują do tradycji dawnego Werewolfu), wampir z Bytomia, bazyliszek - wszystko to stało się przerażająco rzeczywiste.

Minął zaledwie rok od pojawienia się Smoka Wawelskiego, gdy kraj ogarnęła kolejna fala paranormalnych zjawisk. Rozpoczęła się tzw. Przemiana. Normalni, zdrowi ludzie zaczęli rodzić niezwykłe potworki. „Przebudzeni"- bo tak ich wkrótce ochrzczono - wyglądem przypominali postacie rodem ze światów *fantasy*: elfy i krasnoludy (tzw. metaludzie). Metamorfoza ogarnęła cały świat. Polskie społeczeństwo reagowało różnorodnie; wiele osób postanowiło wychować „potworki", które, bądź co bądź, były potomstwem (dorastającym zresztą w niezwykłym tempie). Inni oddawali dziwaczne dzieci do zakładów opieki, przytułków, szpitali. Niektórzy Przebudzeni skończyli swój żywot na wysypiskach śmieci lub w ściekach. Część naukowców wskazywała na zanieczyszczenie środowiska i związane z tym uszkodzenie kodu DNA. Inni uznali Przebudzonych za kolejny stopień ewolucji człowieka. Natomiast Kościół katolicki wypowiedział się negatywnie. Prasa religijna sugerowała klątwę i karę za grzechy, jakoby popełnione przez nieszczęsnych rodziców.

Przebudzeni zaczynają być prześladowani. Szczególnie „dziarsko" zabierają się do tego skini, mający wreszcie namacalnego wroga zanieczyszczającego krew narodu. W kraju pojawiają się ludzie dysponujący prawdziwą mocą magiczną, potrafiący np. uzdrawiać.

Zamieszanie spowodowane Przemianą i powrotem magii nie wpłynęło zbyt dobrze

na gospodarkę Polski. Zyskali chyba tylko producenci dewocjonaliów, zagraniczne koncerny i Smok Wawelski. Przebiegły gad, korzystając z chwilowego załamania gospodarki (nie mówiąc o krachu na giełdzie i problemach wynikających z wciąż niespójnego prawa), wykorzystał część złota ze swego skarbu i zakupił kilka fabryk, elektrowni i małych firm. Jednocześnie część funduszy poszła na opłacanie wszelkiej maści urzędników, z rządowymi włącznie. W 2013 roku smok znalazł się na pierwszym miejscu rankingu najbogatszych Polaków tygodnika „Wprost". Mając wszystkich w kieszeni, stał się niekwestionowanym (choć nieoficjalnym) władcą południowej Polski. O dziwo, bestia zyskała sobie ogromną sympatię i przychylność ludności, bowiem dzięki „naciskom" gada lokalne władze zajęły się np. ochroną środowiska i budownictwem mieszkaniowym. Zmalała też przestępczość, a sławetna rosyjska mafia szybko wycofała się z Krakowa. Nawet kler zbytnio nie protestował, a wspominał jedynie półgębkiem o „dziedzictwie kulturowym narodu", którym ponoć miał być gad.

W 2014 roku siły przyrody, ożywione przez cygańskich szamanów, zmiotły z powierzchni ziemi Mławę. Jednocześnie nasiliła się nagonka Kościoła na Przebudzonych. Rządzący chcą w ten sposób odwrócić uwagę społeczeństwa od pogarszających się warunków życia. Zostaje wydany dekret ograniczający prawa obywatelskie tzw. krasnoludom, elfom i wszystkim wyznającym wiarę inną niż katolicyzm. Na Pomorzu powstaje Odrodzone Kongregatorium Wiary Przodków, czczące bogów prasłowiańskich - Peruna i Światowida. Członkowie Kongregatorium dysponują magiczną mocą i otaczają opieką wszystkie polskie Parki Narodowe. Coraz więcej metaludzi chroni się w liberalnym Krakowie i okolicach, bowiem smok nie dopuszcza na swoim terenie do prześladowań i pogromów. Klęską kończy się próba zbrojnego podporządkowania Małopolski rządowi centralnemu - rejon uzyskuje szeroką autonomię. W Krakowie, przy UJ, zostaje otwarty pierwszy w Polsce Instytut Nauk Magicznych. W pozostałej części kraju Kościół rozpoczyna bezlitosne tępienie osób parających się magią.

Po kilku latach ludność dotknęła kolejna katastrofa. Ponad 10% Polaków przemienia się w dziwaczne stwory, a ten nowy „trend" zostaje nazwany Goblinizacją. W jej efekcie do elfów i krasnoludów dołączają orkowie i trolle. Kościół katolicki zareagował na przemianę histerycznie, wręcz z fanatyzmem: biskupi ogłaszają rychłe nadejście Antychrysta, którego pomiotem mają być nowi „przebudzeni". Z ambon rozlegają się wezwania do oczyszczenia narodu z „plugastwa". Przerażeni ludzie ruszają mordować metaludzi. Ocaleli z pogromów chronią się w niedostępnych rezerwatach przyrody, w górach, uciekają nad morze, lub na południe kraju. Do samosądów nie dochodzi tylko w Małopolsce, gdzie metaludzie mają pełne prawa wyborcze.

Po chwilowej stabilizacji pogarsza się sytuacja międzynarodowa Polski. Rosjanie otwarcie gromadzą swe siły na granicach RP. Polska bezskutecznie prosi o NATO o pomoc. 19 maja 2031 roku wojska rosyjskie bez wypowiedzenia wojny atakują RP. Armia polska stawia bohaterski opór, jednak siły agresora mają zbyt dużą przewagę. Tylko na południu kraju ofensywa marszałka Gryczkowa załamuje się (dosłownie, bowiem potężne trzęsienie ziemi unicestwia całą 5 Gwardyjską Dywizję Pancerną). 5 sierpnia rząd polski podpisuje akt kapitulacji, jednak Małopolska pozostaje wolna.

Upadek Warszawy mobilizuje NATO, z którego, jak wiadomo, wystąpiły USA i Wielka Brytania. Po zajęciu Polski i uzupełnieniu strat armia rosyjska uderza na Niemcy. Siły NATO, mniej liczne, lecz świetnie wyposażone, lepiej uzbrojone i bardziej karne, stawiają Rosjanom zaciekły opór. Zmagania trwają do 2033 roku. Wtedy to, 23 stycznia, dochodzi do tajemniczego incydentu: niezidentyfikowane bombowce niszczą główne centra dowodzenia obu stron konfliktu. Oddziały komandosów likwidują wielu „twardogłowych" dowódców NATO i Rosji, zaś dywersanci infekują groźnym wirusem wojskowe bazy danych w Matrycy. Zapanował chaos, po którym podpisano rozejm. Europejskie wojny formalnie się zakończyły. O tajemniczy atak podejrzewana jest Wielka Brytania, jak zawsze pragnąca równowagi na kontynencie. Polska tymczasem po raz kolejny znalazła się pod rosyjską okupacją.

Porozumienie Rosji z NATO usankcjonowało zajęcie Rzeczypospolitej. W podbitym kraju, pod skrzydłami wojsk radzieckich, uformował się Rząd Porozumienia Narodowego. Był to organ marionetkowy, wypełniający każde polecenie Moskwy. Naród Polski odbudowuje zrujnowany kraj. Niemcy, być może chcąc się zrehabilitować w oczach Polaków, znacznie pomagają w odbudowie gospodarki. Największym inwestorem staje się korporacja Seader-Krupp, która z czasem uzyskuje coraz większe wpływy i kontrolę nad polskim przemysłem. Rosja pozostawia w Polsce garnizon i armię funkcjonariuszy bezpieczeństwa. Okupacja nie jest jednak tak krwawa jak po II wojnie światowej. Rosja chce pieniędzy, represje spotykają więc tylko wąskie grupy potencjalnej opozycji. Stolicą Polski pozostaje Warszawa.

Odbudowa kraju ze zniszczeń spowodowała czasowe pogorszenie się warunków życia ludności. Świadomość przegranej wojny, okupacja i bieda podgrzewają napięcie społeczne. Rosjanie wiedzieli, że jeśli go nie rozładują, może dojść do powstania. Tajna policja postanowiła więc ukierunkować frustrację narodu w jakimś mniej niebezpiecznym kierunku. Wybrano metaludzi, którzy znów stali się obiektem nienawiści. Sytuacja przypominała trochę marzec '68. Zręczne prowokacje i nagonka w mediach („wszystkiemu winni są metaludzie") zrobiły swoje. Do pogromu przyczynił się, niestety, także Kościół. Znów doszło do samosądów. W Kielcach prowadzony przez prowokatorów tłum podpala przytułek Przebudzonych. Przerażeni metaludzie na dobre wynoszą się z miast i wsi. Krasnoludy w większości osiedlają się na Śląsku, zajmując zamknięte kopalnie. Za nimi ruszają orkowie. Po pewnych nieporozumieniach zostaje ustalony podział wpływów w tym regionie. Nowi osadnicy składają hołd Smokowi Wawelskiemu, który niepodzielnie panuje w Małopolsce. Trolle osiadają w tatrzańskich miejscowościach, Beskidzie Żywieckim oraz, przede wszystkim, w Bieszczadach. Większa część elfów przenosi się do nowopowstałego Księstwa Pomorskiego, gdzie mieszają się z pobratymcami z Niemiec. Reszta osiedla się w puszczach, parkach narodowych i rezerwatach przyrody.





Z biegiem lat sytuacja powraca do normy. W 2050 roku Rosja wycofuje swoje wojska, ponieważ ma problemy z własnym terytorium. Narastają nastroje niepodległościowe. Opozycji sprzyjają korporacje, mające powyżej uszu wysokiej stopy podatkowej. W 2051 roku rząd ogłasza unieważnienie podpisanych pod przymusem umów z Rosją i zapowiada demokratyczne wybory. Rosja wysyła jednostki interwencyjne, które po przekroczeniu granicy poddają się lub wyprzedając wyposażenie uciekają na zachód. 10 czerwca 2052 roku odbywają się wybory parlamentarne, w których zdecydowanie zwycięża liberalna opozycja. Powstaje Nowa Polska - VI RP. Nowy rząd ma przed sobą skomplikowane zadanie. Duża część gospodarki kraju kontrolowana jest przez korporacje, mafię i nomenklaturę, a polityka, gospodarka i przestępczość tworzą zagmatwaną sieć wzajemnych powiązań.

WSTĘP

Bohaterowie nie będący Polakami przylecą do naszej pięknej ojczyzny z pewną misją. Odpoczywająca właśnie w Seattle (czy gdziekolwiek indziej) grupa otrzymuje intratną propozycję. Mr Johnson pragnie, by bohaterowie wykonali dla niego pewne delikatne zadanie. Otóż cztery dni temu w Polsce spadł meteoryt. W powstałym kraterze odnaleziono resztki asteroidu oraz jądro, wyglądem przypominające kryształ. Mr Johnson reprezentuje osoby, którym bardzo zależy na zdobyciu tych przedmiotów. Tak bardzo, że gotowi są zapłacić 50. 000 DM plus koszty podróży. Na pytanie „Po co komu meteoryt?", Mr Johnson odpowie lakonicznie: „Do badań". Jeśli grupa przyjmie zadanie, Mr Johnson wręczy bohaterom zadatek - 10. 000 DM oraz bilety lotnicze do Warszawy. Odlot jest następnego dnia rano.

Jeśli shadowrunnerzy są Polakami, otrzymają podobną propozycję od osobnika „reprezentującego interesy pewnej zachodniej firmy badawczej".

W obu przypadkach pracodawcą Mr Johnsona jest korporacja AG Chemie, której naukowcy pragną przebadać kryształ. Jeśli grupa zdobędzie meteoryt, ma oddać go człowiekowi, który się do nich zgłosi (będzie to pracownik Polfy - polskiego oddziału korporacji AG Chemie).

Komentarz

14 maja o godzinie 24.05 w okolicach Radzymina spada meteoryt, który powoduje niewielki, szybko stłumiony pożar. W powstałym kraterze strażacy odkryli pozostałości obiektu - rozżarzoną kulę o średnicy 50 centymetrów. Na miejsce katastrofy natychmiast przylecieli śmigłowcem naukowcy z pobliskiej Warszawy. Szczątki szybko stygnącej materii przewieziono w ołowianym pojemniku (choć nie odnotowano promieniowania radioaktywnego) do laboratorium badawczego Polskiej Akademii Nauk. Tam naukowcy rozpoczęli badania. Szybko okazało się, że wewnątrz metalicznej skorupy znajduje się jądro - krystaliczna sfera o promieniu dwudziestu pięciu centymetrów. Pobrane próbki wykazały, że natrafiono na nieznany dotąd materiał. Meteoryt badano dalej, jednak bez powodzenia.

Polskim naukowcom nie przyszło jednak do głowy, by w swych badaniach posłużyć się magią, nie wiedzieli więc, że mają w rękach „kamień filozoficzny" współczesnych alchemików - substancję zdolną do połączenia magii i techniki. Nie zdawali sobie również sprawy, że ktoś bardzo szybko pozbawi ich znaleziska. Nie byli to jednak nasi shadowrunnerzy, lecz pewna wywodząca się z Rosji organizacja przestępcza.

Meteoryt z Radzymina nie był czymś zupełnie nowym i niezwykłym. Dawno, dawno temu w tyberyjską tajgę uderzył inny kamień z gwiazd. Historycy nazywają go meteorytem tunguskim. W nim także znajdowało się krystaliczne jądro, jednak o wiele większe niż w asteroidzie z Radzymina. Nie wiadomo w jaki sposób jego kawałek trafił w ręce ludzi. Tak czy inaczej, w 1985 roku ocalały kryształ znalazł się w laboratorium badawczym Armii Czerwonej. Po latach bezowocnych eksperymentów umieszczono go w sejfie. Po rozpadzie ZSRR kryształ zawieruszył się gdzieś i wkrótce zapomniano o nim - prawdopodobnie któryś z pracowników wyniósł go i zachował na pamiątkę. W 2049 roku kawałek meteorytu dostał się w ręce młodego rosyjskiego maga, Dimitra Rostowa. Dimitr poznał się na mocy kryształu i oddał go grupie przestępczej Panajewa Skabiczewskiego. W ten sposób spłacił dług zaciągnięty na opłacenie studiów magicznych w Pradze. Panajew docenił moc kryształu. Właściwości meteorytu pozwoliły mu stworzyć komputer o nie spotykanej dotąd mocy. Wkrótce stworzył niewielką, lecz prężną mafię specjalizującą się we włamaniach komputerowych. Kryształu było niewiele - wystarczyło ledwie na jeden komputer i wszczep dla samego bossa.

MOC KRYSZTAŁU

Poddany fachowej obróbce kryształ umożliwia połączenie magii z techniką, jak również korzystanie z zaklęć osobom normalnie nie mającym takich zdolności. Wystarczy, by mag lub szaman „naładował" kryształ czarem. Ładowanie kryształu traktowane jest jak zaklęcie (którego trzeba się nauczyć). Czar ten osłabia (M.; 2+4) D. Moc rzucającego i poziom zaklętego czaru jest taka sama jak u ładującego, można więc wszczepić sobie kryształ i uzyskać umiejętności magiczne. Jeszcze ciekawsze jest to, iż kryształ wbudowany obok procesora pozwala dekerowi rzucać czary w Matrycy! Niezależnie od rodzaju zaklęcia, przeciwnik broni się Siłą Woli

pomniejszoną o 1. Bez względu na swą wielkość, kryształ może pomieścić po jednym zaklęciu z każdej Szkoły. Niestety, znaleziony meteoryt różni się nieco od kryształu tunguskiego. Jego moc (o czym nie wie jeszcze nawet Panajew) mogą wykorzystać tylko magowie (np. do produkcji talizmanów i różdżek). Kryształ z Radzymina wystarczy na 1k6+2 takich przedmiotów (zależy to od umiejętnej obróbki itp.). Mimo to i tak jest bezcenny, zwłaszcza dla grupowego maga lub szamana.

PLAN PANAJEWA

Możliwości, jakie daje komputer zaopatrzony w kryształ, są ogromne, toteż organizacja Panajewa szybko się wzbogaciła. Siła mafii wzrosłaby jednak, gdyby udało się zdobyć więcej cennego meteoru. Gdy więc polskie media poinformowały o zdarzeniu w Radzyminie, szajkę ogarnęło nerwowe podniecenie - to mógł być podobny meteoryt!

Mafia Panajewa posiada przedstawicielstwo w Warszawie - wiadomo, środek Europy, blisko na Zachód i niedaleko do domu. Przestępcy działają pod przykrywką firmy „RusPol: import-export".

Panajew zebrał najlepszych ludzi i ruszył do Warszawy. Tam dowiedział się gdzie jest przechowywany meteor i nocą wysłał oddział zabójców. Przestępcy z łatwością przedostali się do niezbyt silnie strzeżonego laboratorium PANu, wymordowali strażników, zabrali kryształ i wysadzili budynek. Była to niezbyt subtelna akcja, lecz subtelność nie jest cechą organizacji Panajewa. Napad miał miejsce w chwili, gdy grupa bohaterów leciała właśnie do Polski.

WITAMY W POLSCE

Patrząc na wspaniałe Okęcie trudno uwierzyć, że ledwie kilkanaście lat temu był to praktycznie jeden wielki lej po bombach - pozostałość wojny. Miliony marek wydane przez korporację Seader-Krupp nie poszły jednak na marne. W hali przylotów kłębi się wielojęzyczny tłum podróżnych z całego świata. Cło i formalności paszportowe zajmują tylko chwilę. Uśmiechnięta urzędniczka żegna was słowami: „Witamy w Polsce!"

Po dotarciu do Polski shadowrunnerzy zapewne nie mają broni, chyba że w jakiś przemyślny sposób przemycili ją przez liczne punkty kontrolne. Oficjalną walutą jest złoty, kilkakrotnie już denominowany (inflacja wynosi 25% w skali rocznej), jednak bardziej pożądane przez obywateli są marki niemieckie (DM). Wynika to z sąsiedztwa bogatych Niemiec, inwestujących w Polskę ogromne sumy, i lęku przed inflacją. Właściwie wszystkie transakcje handlowe dokonywane są w markach, EC (walucie europejskiej), rzadziej w NY (nowych jenach). Najpopularniejsze są jednak marki, którymi można z powodzeniem dokonywać zakupów nawet w zwykłych sklepach i knajpach. Przeciętny kurs wynosi: 1 DM = 2 EC/NY = 5 zł. Za 1 NY bohaterowie dostaną więc 2,5 zł lub 0,5 DM. Kurs w kantorach na lotnisku jest o 10% niższy, w hotelach o 5%. Po ostatniej denominacji złoty występuje w formie banknotów (1, 2, 5, 10, 50 zł) oraz (podobnie jak marka) jako plastikowa, zabezpieczona mikroprocesorem moneta - 100 zł (srebrzysta) i 200 zł (złota).

25% mieszkańców Warszawy zna jako tako angielski, 20% niemiecki i 15% rosyjski. Shadowrunner znający rosyjski ma szansę (test języka do 4) na zrozumienie słów w języku polskim. 95% mieszkańców Warszawy to ludzie, reszta to trolle (2%), krasnoludy, orkowie i elfy (po 1%). Shadowrunnerzy-metaludzie będą zwracać na siebie uwagę przechodniów.

Do centrum najłatwiej dostać się taksówką (20 zł). Można też wynająć samochód - 80 zł/dzień. Taksówkarze z lotniska znają najczęściej niemiecki lub angielski i mogą być dla grupy niezastąpioną kopalnią informacji - gdzie można się zatrzymać, gdzie tanio zjeść, wypić i zabawić się, gdzie wreszcie zaopatrzyć się w nielegalny sprzęt... Wystarczy biała moneta pięciomarkowa. Czasem taksówkarze sami proponują załatwienie panienki lub kałacha.

Również na lotnisku można wynająć tłumacza. Polska nie jest co prawda afrykańskim butulandem, jednak poziom znajomości języków obcych wśród tubylców wciąż pozostawia wiele do życzenia. Ludzie, którzy oferują na lotnisku swe usługi, są zarówno tłumaczami, jak i przewodnikami, nie byłoby więc źle, gdyby grupa skorzystała z usług jednego z nich. Jeśli bohaterowie zechcą wynająć tłumacza, przedstaw im opisaną poniżej czarującą osobę.

CENY

W porównaniu z Zachodem w Polsce tańsza jest tylko wódka i broń. Zachodnie produkty (broń, wszczepy, oprogramowanie, elektronika) są droższe o 150%-200% niż w podano podręczniku **Shadowrun**. Dotyczy to towarów amerykańskich i japońskich. Produkty niemieckie są droższe od podręcznikowych o 25%. Istnieją też rosyjskie podróby - tańsze, gorsze i zawodne.

Broń

Bardzo tanio można kupić broń produkcji polskiej i rosyjskiej - to wynik wojny, okupacji i nieustającego przemytu. Oto przykładowe ceny (w DM).

AK-97: ....100 DM
amunicja: ....5 DM
AK-98 (z granatnikiem): ....800 DM
RPG-9A (wyrzutnia pocisków): ....1800 DM
pociski: ....300 DM
Rak V (statystyki jak Uzi III): ....200 DM

Inne polskie i rosyjskie odpowiedniki broni, kamizelek kuloodpornych i materiałów wybuchowych są w cenach niższych od podręcznikowych o 20%-30%.

Życie

Noc w hotelu:

Moskwa (dawny Marriot)***** ....800 DM
Hilton (d. Bristol)**** ....500 DM
Hotel Warszawa (d. Solec)*** ....300 DM
Tani hotelik ** ....50-100 DM
Klitka w hotelu dla „ruskich" (czasy się zmieniły, ale nazwa została)* ....5-10 DM

Położenie hoteli, nazwę, itp. MG może określić sam.

Jedzenie:

posiłek w budce wietnamskiej lub hamburger: ....3-5 zł
posiłek w przeciętnej knajpce: ....15-25 zł
posiłek w niezłej restauracji: ....150-200 zł
kolacja w czterogwiazdkowej restauracji „Bazyliszek": ....od 100 DM

Komunikacja:

bilet autobusowy/na metro: ....1 zł

JULIA

Julia jest zgrabna, wysoka, ma krótkie, czerwone włosy i zielonkawe oczy. Wygląda na dziewiętnaście lat (ma 23). Ubrana jest w czarne buty na koturnie, oliwkowe, dopasowane spodnie i obcisłą, czarną koszulkę z napisem *Trolletariusze wszystkich krajów łączcie się!* Na lewym ramieniu ma wytatuowanego zielonego smoka.

Julia zna angielski, niemiecki, rosyjski i kilka przekleństw po japońsku. Bardzo dobrze orientuje się w tym, co aktualnie dzieje się w Warszawie. Za jej pomocą MG może podsuwać bohaterom odpowiednie ślady, jeśli uzna, że nie dają sobie rady. Ponadto Julia jest niezastąpioną skarbnicą wielce przydatnych informacji i może pomóc w odnalezieniu meteorytu. Dziewczyna ma wielu znajomych, zarówno w półświatku, jak i policji czy mediach, co również może przydać się grupie. Julia to osoba pełna temperamentu i poczucia humoru. Jest atrakcyjna i wie, jak to wykorzystać. Nie jest jednak zwykłą tłumaczką oferującą usługi biznesmenom. Swój zawód traktuje jak przynoszącą dochód, ciekawą zabawę. Najbardziej pasuje jej takie towarzystwo jak nasi shadowrunnerzy.

Julia liczy sobie 25 DM za dzień. Jeśli polubi bohaterów (zależy to od ich zachowania), wiele informacji może przekazać im za darmo. Julia uwielbia elfy. Jej ekschłopak, zakatowany przez bojówki Ruchu Czystości Rasy, był właśnie elfem. Jeśli któryś z shadowrunnerów jest elfem, Julia obniży cenę o 10 DM i kto wie, co z tego wyniknie...

Zanim zmęczeni lotem shadowrunnerzy zdążą rozlokować się w hotelu lub zjeść posiłek, czeka ich niespodzianka. Już na lotnisku natkną się na automaty sprzedające (i zarazem drukujące) najnowsze wydanie „Gazety Warszawskiej". Tablice świetlne nad automatem informują po polsku, angielsku i niemiecku o najświeższych wydarzeniach. Po wsunięciu banknotu 1 zł lub karty kredytowej i wybraniu wersji językowej, z szczeliny automatu wysuwa się gazeta. W dniu przybycia shadowrunnerów nagłówki informują: „ Eksplozja niszczy laboratorium! Tajemniczy meteoryt przyczyną tragedii?"

Prawdopodobnie przynajmniej jeden z bohaterów wysupła złotówkę i kupi gazetę - w takim wypadku wręcz im *Dodatek*.

Bohaterowie mogą domyśleć się, że zostali uprzedzeni, a meteoryt skradziono. Na miejscu wybuchu nie odkryją nic ciekawego. Właściwym tropem jest hacker, Dominik Witkiewicz, o którym zamieszczono w gazecie notatkę. Dominik próbował włamać się do systemu firmy „RusPol", o której słyszał, że jest przykrywką „dla czegoś więcej". Liczył na to, że może zdobyć informacje na których nieźle zarobi. Niestety, hacker nie wziął pod uwagę mocy jaką dysponuje deker chroniący system, członek mafii Panajewa - Jurij Łukaszenko. Gdy tylko system poinformował o włamaniu, Jurij podłączył się do swej maszynki wyposażonej w kryształ. Nie bawiąc się w subtelności, odpalił w Dominika *ognistą kulę* (fireball). Efekt był taki, że zaskoczonemu hackerowi zagotował się mózg. Potem Jurij odpalił Lód, który zniszczył komputer Dominika.

Na początku pozwól graczom wczuć się w klimat miasta. Niech bohaterowie zbierają informacje, nawiązują kontakty, robią zakupy. Najlepsze miejsce to niewątpliwie bazar w miejscu dawnego Stadionu Dziesięciolecia. Jest to największe targowisko tego typu w Europie Wschodniej. Teren dawnego bazaru został zabudowany i kryje w sobie sześć podziemnych i pięć nadziemnych poziomów, z których każdy ma po dwa piętra. Można tam kupić dowolny towar - informacje, broń, narkotyki, najnowsze oprogramowanie, sprzęt elektroniczny. Sprzedający są w stanie załatwić nawet czołg lub materiały do produkcji broni nuklearnej. Wszystko oczywiście ma swoją cenę.

W centrum stolicy nadal stoi słynny PKiN. W 2038 roku budowla została wyremontowana. Zbudowany ze szkła, chromu i niklu pałac stał się siedzibą potężnej radzieckiej korporacji „Multirussico".

Jeśli któryś z shadowrunnerów jest metaczłowiekiem, to w trakcie przechadzki ulicą może zostać opluty lub obrzucony stekiem wyzwisk. Istnieje również szansa, że w nocy (1, 2 na k6) nastąpi atak grupki (k6+4) skinów szukających wrażeń.



Miejmy nadzieję, że nie znający nikogo w Warszawie shadowrunnerzyzainteresują się tropem z gazety - najlepiej, by towarzyszyła im Julia. Dziewczyna może załatwić kopię raportu z sekcji zwłok młodego hackera, z którego wynika, że przyczyną zgonu było „nagłe ścięcie się i zwęglenie kory mózgowej, najprawdopodobniej w wyniku niezwykle wysokiej temperatury; czaszka i reszta ciała nie wykazują jakichkolwiek śladów oparzeń zewnętrznych". Wygląda na to, że ktoś wypalił Dominikowi Witkiewiczowi mózg od wewnątrz.

Nie udaje się natomiast Julii zdobyć kopii akt dochodzenia prowadzonego w związku ze śmiercią hackera, ani akt dotyczących eksplozji w laboratorium. Jedynym wyjściem jest włamanie do systemu Komendy Stołecznej Policji. Podstawowe elementy układu to: Kod Bezpieczeństwa Pomarańczowy, Poziom systemu 6, Szary Lód (poziom 7) wykrywający i wyrzucający (trace & dump). Dane tajnych współpracowników policji, plany akcji itp. chronione są Szarym Lodem wykrywającym i wyrzucającym (poziom 10). W systemie można natknąć się też na policyjnego dekera (współczynniki dekera korporacji Fuchi - 4, Atak 5, Tarcza 2, programy osobiste na poziomie 3). Jeśli deker grupy zostanie namierzony przez Lód policji, w ciągu 1k10+5 minut zjawi się jednostka interwencyjna Wydziału Przestępstw Komputerowych. Oddział liczy 6 funkcjonariuszy, którzy wdzierają się drzwiami i oknami do pomieszczenia zajmowanego przez shadowrunnerów. W razie aresztowania grupa wyjdzie na wolność po 48 godzinach (Mr Johnson wpłaci kaucję, potrącając odpowiednią kwotę z wynagrodzenia). Przestępcom nie wolno jednak opuszczać Polski.

Jeśli włamanie do systemu się powiedzie, bohaterowie dowiedzą o następujących faktach:

1. W pamięci zniszczonego komputera Dominika znaleziono informację, że ostatnim odwiedzanym w Matrycy miejscem był system spółki „RusPol".
2. Laboratorium PAN zostało wysadzone, prawdopodobnie silnym ładunkiem sowieckiego materiału wybuchowego, przypominającego plastik C 12. Sekcja zwłok ochroniarzy budynku wykazała, że zostali zastrzeleni - prawdopodobnie z broni krótkiej.

Panajew Skabiczewski pozostanie w Warszawie jeszcze przez kilka tygodni. Chce, by sprawa meteorytu przycichła. Ze śmiercią hackera nikt go nie powiąże, ponieważ sowicie opłacił policjantów prowadzących śledztwo.

Shadowrunnerzy prawdopodobnie zainteresują się firmą „RusPol" - ochrona zwykłej spółki handlowej nielegalnym, morderczym i drogim oprogramowaniem wydaje się być czymś dziwnym. A poza tym nikt z branży nie słyszał, by Czarny Lód działał tak, jak miało to miejsce w przypadku Dominika.

RUSPOL

Siedziba firmy mieści się w dwupiętrowej willi na ulicy Śmiałej. W sąsiednich budynkach mieszkają: znany i popularny aktor hardcore simsense Marek Ślusarczyk (po lewej) i biznesmen Jan Turski (po prawej). Budynek otacza mur o wysokości 2,5 m. Stalowa brama otwierana jest zdalnie lub przyciskiem w stróżówce, w której przez całą dobę siedzi wartownik. Kolejnych dwóch goryli patroluje wewnętrzny teren wokół domu, do którego przylega także garaż na dwa pojazdy (dodatkowo opancerzony +1 Mercedes SEX 2050 i Toyota Elite).

Na parterze mieści się biuro firmy. W ciągu dnia rezyduje tam sekretarka mieszkająca na Nowym Ursynowie i ochroniarz. Nocą pomieszczenia zabezpiecza je system alarmowy - czujniki ruchu itp. Na pierwszym piętrze mieszkają ochroniarze (w dwóch pokojach) i Jurij Łukaszenko (sypialnia i gabinet). Teren wokół domu jest kontrolowany przez system kamer. Nocą jeden z ochroniarzy siedzi na piętrze przed monitorami. Na drugim piętrze mieszka Panajew Skabiczewski ze swą kochanką Sonją (magiem) i ochroniarzem Iwanem.

Ochroniarze pracują na dwie zmiany (2 x 4). Wszystkie okna rezydencji chronione są w nocy solidnymi tytanowymi żaluzjami. Klapa na dach została zaspawana. Jądro meteorytu znajduje się w metalowym pojemniku; ukryto go w sekretnym pomieszczeniu w pokoju Panajewa.

Komputer firmy (system czerwony 9) chroni Czarny Lód (10). W ciągu dnia istnieje szansa 1, 2, 3 na k6 na spotkanie Jurija. Nocą deker podłączy się w sytuacji, gdy system zasygnalizuje włamanie. Dane, które wykradnie grupa, dotyczą nielegalnych machinacji finansowych, lewych przelewów, kradzieży. Znajduje się tam również zaklęcie umagiczniające kryształ.

W razie konfrontacji przestępcy użyją wszelkich dostępnych środków, włącznie z bronią maszynową, granatami i magią. Zawsze mogą się tłumaczyć, że bronili firmy przed bandytami (i dać wysoką łapówkę zbyt dociekliwym funkcjonariuszom).

KONFRONTACJA

Niech grupa sama zadecyduje, jak chce dobrać się „ruskim" do skóry. Pewnej pomocy może udzielić im Julia. O tym, że kryształ jest mniej przydatny dla mafii, wie tylko kochanka bossa, Sonja; dziewczyna nie mówi tego szefowi, gdyż chce ukraść tajemniczą substancję. Jeśli grupa zaatakuje dom Panajewa, Sonja postara się po cichu zaalarmować policję (i media, by uniemożliwić przekupstwo), zwinąć kryształ i uciec. Przygoda może zakończyć się bardzo różnie. Grupa może wypełnić misję (4 grupowe punkty Karmy), wpaść (3 pK), lub zagarnąć kryształ dla siebie (5 pK). Prawdziwe kłopoty shadowrunnerów zaczną się dopiero w tym ostatnim przypadku. Mr Johnson nie toleruje zdrady...

Dodatek

GAZETA WARSZAWSKA

EKSPLOZJA W LABORATORIUM

Tajemniczy meteor przyczyną tragedii?

Potężny wybuch zniszczył doszczętnie jedno z laboratoriów PAN. Z dobrze poinformowanych źródeł wiemy, że w placówce badano szczątki meteoru z Radzymina. W wyniku wybuchu, który nastąpił ok. 4 rano, zginęło trzech pracowników ochrony zabezpieczających obiekt. Miejsce eksplozji bada policja, straż pożarna i naukowcy, niewykluczone bowiem, że tragedię spowodowały przechowywane na miejscu szczątki meteoru. Przedstawiciele policji odmówili udzielenia wyjaśnień czy w zgliszczach odnaleziono jakikolwiek ślad tajemniczego kryształu oraz co spowodowało wybuch. Jeden z policyjnych saperów, pragnący zachować anonimowość, stwierdził natomiast: „Nie można wykluczyć, że eksplozję spowodował ładunek wybuchowy". Zapytany o to rzecznik policji Piotr Trzaska odmówił komentarzy.

Przypomnijmy, że byłby to już trzeci w tym tygodniu zamach bombowy, po wybuchu w siedzibie Ruchu Czystości Rasy (do zamachu przyznał się Trolletaryat) i eksplozji samochodu-pułapki na Woli (sprawcy nieznani).

(parry)

Nowa stacja metra

Prezydent Warszawy Alfred Jagielski uroczyście przeciął wstęgę otwierając nową stację metra - Marymont. Tłumy warszawiaków przybyły w południe, aby przyjrzeć się uroczystości. Wg słów dyrektora warszawskiego metra, Michała Zawady, trzy nowe stacje powstaną najpóźniej do 2059 roku. Przypomnijmy, że budowa warszawskiej kolei podziemnej rozpoczęła się jeszcze w zeszłym stuleciu.

(bob)

Tajemnicza śmierć nastoletniego hackera

Rozkładające się zwłoki osiemnastoletniego Dominika Witkiewicz odkryto w mieszkaniu na Nowym Ursynowie. Zdaniem lekarzy denat musiał być martwy już od co najmniej trzech dni, jednak dopiero wczoraj sąsiadów zmarłego zaniepokoiła przykra woń dochodząca z kawalerki zajmowanej przez Witkiewicza. Gdy wezwani policjanci wyważyli drzwi, ich oczom ukazał się makabryczny widok: rozkładające się ciało tkwiło na krześle przy stole z przenośnym komputerem, do którego ofiara była podłączona. W chwili śmierci denat prawdopodobnie znajdował się w cyberprzestrzeni. Przybyły lekarz stwierdził, iż przyczyną zgonu mógł być atak serca lub porażenie prądem.

Przypomnijmy, że powyższe przyczyny śmierci są charakterystyczne dla zgonów spowodowanych przez nielegalne oprogramowanie w Matrycy. Niestety, śledztwo utrudnia fakt, że komputer ofiary również uległ zniszczeniu. Policja sądzi, że nastoletni hacker mógł paść ofiarą programu zwanego „czarnym lodem". Prawdziwą przyczynę zgonu wyjaśni dopiero sekcja zwłok.

(cybo)

POSTACIE

Współczynniki postaci i ich wyposażenie możesz modyfikować, czyniąc przygodę mniej lub bardziej „morderczą".

Panajew Skabiczewski, Boss

Użyj współczynników Szefa Yakuzy (główny podręcznik) plus broń palna 3.

Wyposażenie: Beretta 101T, Uzi III z tłumikiem (w domu), podskórny pancerz 1, wszczep pamięci 25 Mp, modulator głosu - wersja nielegalna, kryształ magii z czarami: Ognista kula 6, wykrywacz kłamstw 5, leczenie 5, niewidzialność 5, pancerz 4. Na różnych kontach 345. 000 NY, 480. 000 DM i 200. 000 EC (dostępie do tych pieniędzy zadecyduj sam). Ponadto 25. 000 DM gotówką (w walizce z szyfrowym zamkiem zabezpieczonym ładunkiem gazu paraliżującego; trzecia błędna próba otwarcia powoduje uruchomienie pułapki).

Jurij Łukaszenko, Deker

Użyj współczynników archetypu dekera z podręcznika głównego (możesz podnieść poziom niektórych umiejętności i programów).

Wyposażenie: Fuchi Cyber - 6 podrasowany o 3, z kryształem zawierającym zaklęcia (patrz kryształ Panajewa), Beretta 101T, datajack, pamięć 50 Mp. Na koncie 54. 000 DM - posiada 500 DM gotówką.

Iwan, Ochroniarz Panajewa

Użyj współczynników i wszczepów ochroniarza (archetyp) z głównego podręcznika.

Uzbrojenie: Ares Predator, Uzi III.

Sonja Zuckermann, Mag

Współczynniki: patrz archetyp byłego maga z korporacji.

Zaklęcia: Wszystkie zawarte w krysztale, resztę określ sam lub skorzystaj z opisanych w archetypie.

Uzbrojenie: Walter Palm Pistol z eksplodującą amunicją, Uzi III.

Żołnierze mafii (8)

Użyj współczynników i umiejętności archetypu strażnika z korporacji (z kontaktów w podręczniku głównym) +2. Dodatkowo umiejętność wysadzanie (4) i karate (4).

Wyposażenie: Oczy na podczerwień, podrasowany refleks 1, AK - 98, granaty, Ares Predator, Uzi III, kamizelka kuloodporna. W willi jest też wyrzutnia RPG z 10 ładunkami i 1kg Plastiku C 12

Julia

Użyj współczynników archetypu (z kontaktów) aktywistki praw metaludzi. Broń palna 2, prowadzenie samochodu 4. W bagażniku zdezelowanego forda ma Uzi III i kamizelkę kuloodporną.



CYBERPUNK

FANTASTYKA Z GŁOWĄ, RĘKAMI, NOGAMI I SERCEM...

Krzysztof Sokołowski

1.

Określenie cyberpunk ma raczej proletariackie korzenie. Samo słowo wymyślił Bruce Bethke, tytułując nim opowiadanie, które ukazało się „Amazing Stories" w 1983 roku i przechodząc w ten sposób do legendy, choć kariery pisarskiej nie zrobił. Jego wynalazkiem posłużył się Gardner Dozois, pisarz, krytyk, redaktor „Asimov's", opisując tym terminem podgatunek literatury fantastycznej, królujący w latach 80–tych.

2.

„Cyber" w słowie „cyberpunk" oznacza, oczywiście cybernetykę. Nazywa obraz niedalekiej przyszłości, w której władzę polityczną zastąpiły japońskie (głównie) giganty przemysłowe, z upodobaniem nazywane „zaibatsu" i, w której podporządkowany zaibatsu świat kontrolowany jest za pomocą dystrybucji danych poprzez rozległą sieć informacyjną. Pojęciem kluczowym dla „cyber" w cyberpunku jest „rzeczywistość wirtualna" („virtual reality") – odrębny świat wnętrza sieci, w który można wkroczyć za pomocą „cyberdecku" i, w którym odłączona od ciała świadomość operatora doświadcza halucynacyjnych w swym charakterze przeżyć wśród zwizualizowanych „bloków danych", w wewnętrznym świecie „matrycy".

3.

„Punk", druga cześć nazwy zaczerpnięta z terminologii muzycznej końca lat 70–tych, odnosi się nie do świata, lecz do bohatera. Tak naprawdę cyberpunk nie opisuje przecież życia funkcjonariuszy „zaibatsu" – pojawiają się oni wyłącznie w tle. W świecie cyberpunkowej przyszłości istnieją rozległe przestrzenie „ziemi niczyjej". Wśród ruin niczym slumsy wielkiego miasta o przeżycie walczą zmienieni chirurgicznie, biologicznie i poprzez użycie narkotyków bohaterowie – sprytni, nieustraszeni, nie mający nic do stracenia. Królami cyberpunkowego podziemia są hackerzy. To oni, za pomocą własnoręcznie poprzerabianych decków wkraczają nielegalnie w cyberprzestrzeń, manewrują w oceanie danych, unikając agresywnych programów obronnych, czasami zwyciężają, często giną lub wracają do świata, okaleczeni psychicznie i niezdolni do wykonywania zawodu, co, jak w przypadku hackera Case'a z „Neuromancera" Williama Gibsona, bywa losem gorszym od śmierci. Prawdziwi bohaterowie cyberpunku żyją zawsze poza prawem, zawsze są wyrzutkami, zawsze sami ustalają sobie jakieś reguły. Każdy dysponujący encyklopedią sf Clute'a/Nichollsa na CD–ROMie może wysłuchać bardzo charakterystycznej wypowiedzi Bruce'a Sterlinga. „Dzisiejsi buntownicy są pionierami jutra" – mówi Sterling i dodaje, że interesują go nie tyle bohaterowie łamiący zasady, co bohaterowie „łamiący zasady, które dziś jeszcze nie istnieją". Bardzo charakterystyczne stwierdzenie.

4.

„Neuromancer" (1984, I polskie wyd. 1992), „Count Zero" (1986, I polskie wyd. 1997) i „Mona Lisa Overdrive" (1988) Williama Gibsona (tworzące razem tak zwaną „Trylogię Ciągu"), oraz jego zbiór opowiadań „Burning Chrome" (1986, I polskie wyd. pt. „Johnny Mnemonic", 1996), uchodzą za czołowe utwory cyberpunku. Ich autor zaś za kogoś więcej niż jego proroka (tę rolę pełni najprawdopodobniej Bruce Sterling) – już raczej za jego bóstwo. Ukazanie się „Neuromancera" wywołało rzeczywiście coś w rodzaju szoku; czytelnicy byli zachwyceni, książkę obsypano nagrodami, po czym ogłoszono wszem i wobec, że oto odchodzi stara, statyczna, nędzna i oderwana od życia fantastyka naukowa, wyparta ze swych kruszejących okopów

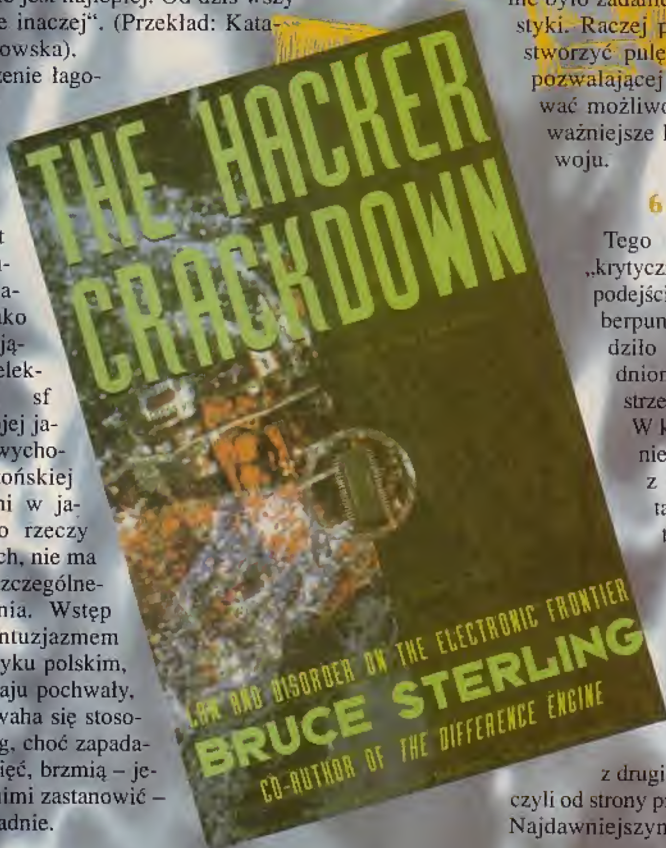
przez młode pokolenie takie, jakiego nie było w całej dotychczasowej historii sf.

5.

Istnieją dwa krytyczne podejścia do fenomenu cyberpunku. Pierwsze reprezentują sami „cyberpunkowcy". Należy bardzo wyraźnie podkreślić, że niemal od samego początku okazali się oni doskonałymi polemistami, energicznie, czasami aż za gwałtownie broniącymi swych idei i przekonania o swej, nie bójmy się tego słowa, wielkości. W tego rodzaju działalności celuje szczególnie Bruce Sterling. Do promocji cyberpunku użyto, oczywiście, utworów Williama Gibsona. Przyjrzyjmy się tylko wstępowi Sterlinga do tomu opowiadań „Johnny Mnemonic", opublikowanego w oryginale w 1986 roku. Już na jego pierwszej stronie czytamy: „Ale niestety stwierdzić należy, że sf przestała ostatnimi czasy dostarczać szczególnej radości – smutne to, a jednakowoż prawdziwe. Wszystkie formy kultury popularnej przeżywają zastój; przeziębiają się, gdy społeczeństwo kicha. A zatem trudno się dziwić, że sf końca lat siedemdziesiątych jest chaotyczna, hermetyczna i banalna".

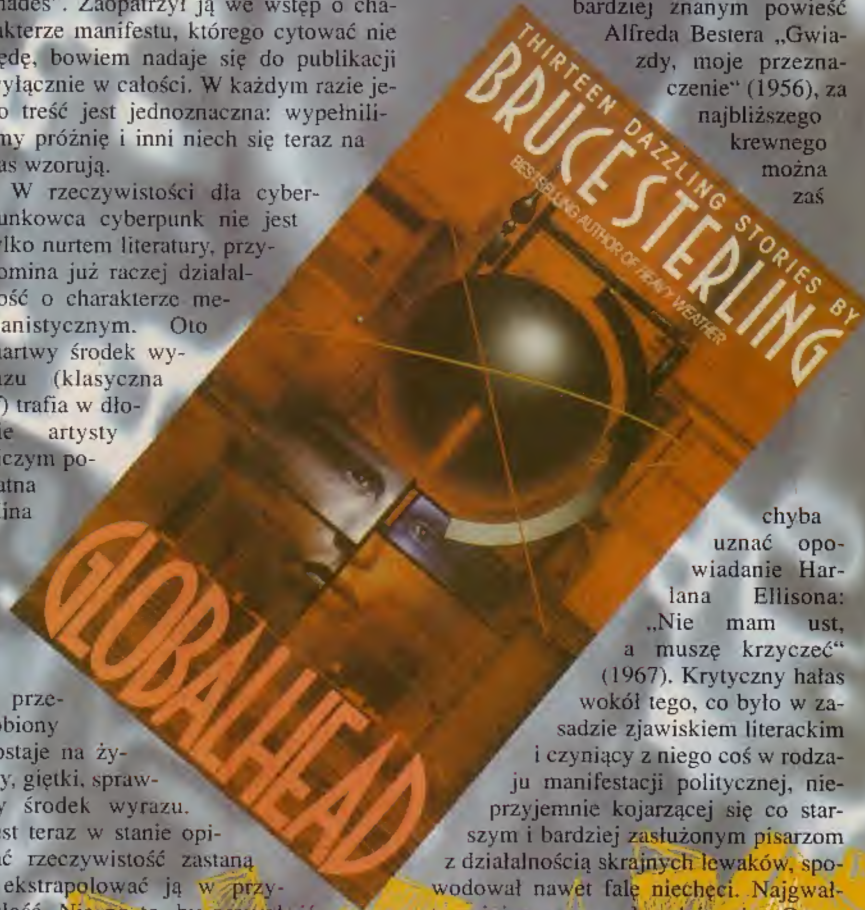
I, nieco dalej, o „Neuromancerze": „... [Gibson] dowiódł, że w umiejętności precyzyjnego opisywania społecznych napięć nie ma równego sobie. Jej [powieści] efekt był iście elektryzujący – pomogła wyrwać gatunek z drzemki sztampowości. Rozhibernowana sf wypełza teraz na chwiejnych nogach ze swej jaskini w jasne słońce współczesnego Zeitgeistu. A my tymczasem jesteśmy wynędzniali i złaknieni, z naszym usposobieniem też nie jest najlepiej. Od dziś wszystko będzie inaczej". (Przekład: Katarzyna Karłowska).

Tłumaczenie łagodzi trochę brzmienie oryginału – w oryginale efekt „Neuromancera" opisany jest jako „galwanizujący", nie „elektryzujący", sf nie ma swojej jaskini lecz wychodzi z platońskiej jaskini cieni w jasne światło rzeczy prawdziwych, nie ma to jednak szczególnego znaczenia. Wstęp tchnie entuzjazmem także w języku polskim, a tego rodzaju pochwały, jakich nie waha się stosować Sterling, choć zapadające w pamięć, brzmią – jeśli się nad nimi zastanowić – nieco przesadnie.



Bruce Sterling opublikował również (w 1986 roku) „ostateczną", jak sam ją nazywa, antologię cyberpunku: „Mirrorshades". Zaopatrzył ją we wstęp o charakterze manifestu, którego cytować nie będę, bowiem nadaje się do publikacji wyłącznie w całości. W każdym razie jego treść jest jednoznaczna: wypełniliśmy próżnię i inni niech się teraz na nas wzorują.

W rzeczywistości dla cyberpunkowca cyberpunk nie jest tylko nurtem literatury, przypomina już raczej działalność o charakterze mesjanistycznym. Oto martwy środek wyrazu (klasyczna sf) trafia w dłonie artysty niczym podatna glina i przerobiony zostaje na żywy, giętki, sprawny środek wyrazu. Jest teraz w stanie opisać rzeczywistość zastaną i ekstrapolować ją w przyszłość. Nie po to, by przyszłość przewidzieć, broń Boże, przewidywanie przyszłości nigdy nie było zadaniem fantastyki. Raczej po to, by stworzyć pulę wiedzy, pozwalającej zarysować możliwości, najważniejsze linie rozwoju.



6.

Tego rodzaju „krytyczne" podejście do cyberpunku budziło uzasadnione zastrzeżenia. W końcu nic nie rodzi się z niczego, także w literaturze. Problem więc próbowano rozważyć także z drugiej strony, czyli od strony przodków. Najdawniejszym chyba utworem wymienianym jako przodek cyberpunku jest powieść Bernarda Wolfe'a „Limbo" z 1952 roku, najbardziej znanym powieść Alfreda Bestera „Gwiazdy, moje przeznaczenie" (1956), za najbliższego krewnego można zaś chyba uznać opowiadanie Harlana Ellisona: „Nie mam ust, a muszę krzyczeć" (1967). Krytyczny hałas wokół tego, co było w zasadzie zjawiskiem literackim i czyniący z niego coś w rodzaju manifestacji politycznej, nieprzyjemnie kojarzącej się co starszym i bardziej zasłużonym pisarzom z działalnością skrajnych lewaków, spowodował nawet falę niechęci. Najgwałtowniej zareagował, zdaje się, Orson Scott Card. Nie tylko napisał całkiem udany pastisz cyberpunku („Dogwalker", op. 1990) ale posunął się nawet do stwierdzenia: „Pryśnij narkotykiem na interfejs mózg–mikroprocesor, zmieszaj go z kontrkulturą wzorowaną nieco na latach sześćdziesiątych, opisz to wysilonym, sztucznym językiem i masz cyberpunk". Wprawdzie, w intencji Carda, zdanie to dotyczyło „naśladowców", pozostaje jednak wyjątkowo niesprawiedliwe. W końcu naśladowcy wszystkiego są płytcy, sztuczni i śmieszni, prawda?

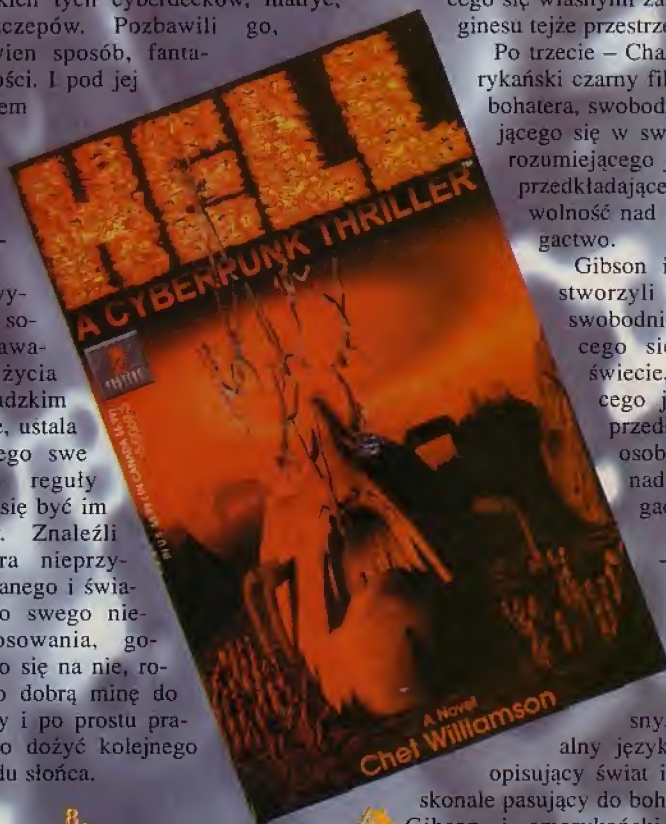
Bardziej „fair" zagrał Norman Spinrad. W tekście zatytułowanym „The Neuromantics" zwrócił uwagę na ogromny zastrzyk romantyzmu, wniesiony do fantastyki przez trylogię Ciągu Gibsona. Uznając „Neuromancera" za powieść leczącą rany zadane sf przez Nową Falę lat sześćdziesiątych, która odseparowała uczucia od nauki, skierował uwagę na pewien bardzo charakterystyczny trop.

7.

Tropem owym poszli co bystrzejsi krytycy sf i ci krytycy literaccy, dla których fantastyka jest zjawiskiem marginalnym, którzy czytają ją tylko wówczas, kiedy jakaś książka z tej dziedziny znajdzie się na prestiżowej liście bestsellerów, jak to się zdarzyło z cyberpunkiem. Zwrócili oni uwagę właśnie na element ludzki, romantyczny cyberpunku,

a także na staranną stylizację języka, tak charakterystyczną dla Williana Gibsona. Oderwali cyberpunk od jego korzeni w fantastyce, i znaleźli je gdzie indziej.

W sposób całkowicie naturalny obrali cyberpunk z jego otoczki technicznej, wszystkich tych cyberdecków, matryc, biowszczepów. Pozbawili go, w pewien sposób, fantastyczności. I pod jej sztafażem znaleźli człowieka – outsidera, który wykrawa sobie kawałek życia w nieludzkim świecie, ustala dla niego swe własne reguły i stara się być im wierny. Znaleźli bohatera nieprzystosowanego i świadomego swego nieprzystosowania, godzącego się na nie, robiącego dobrą minę do złej gry i po prostu pragnącego dożyć kolejnego wschodu słońca.



8.

Nietrudno zwrócić uwagę na podobieństwo obrazu świata w powieściach i opowiadaniach Gibsona z mrocznym, ciemnym, złożonym z nie pasujących do siebie elementów obrazem Los Angeles w „Bladerunnerze" Ridleya Scotta (1982). Ridley Scott z kolei przyznaje wyraźnie, że natchnieniem czerpał nie z fantastyki, lecz z amerykańskiego „fim noir" lat czterdziestych.

I tak dochodzimy do czarnego kryminału – twórczości Dashiela Hammetta i Raymonda Chandlera. Porównanie go z cyberpunkiem może wydawać się szokujące, lecz jednak jest możliwe. Wymieńmy tylko kilka podobieństwa.

Po pierwsze – Chandler i amerykańskie czarny film oderwali kryminał od schematu „zagadki do rozwiązania". Nie ma u nich eleganckiego, sprytnego, ani nawet oryginalnego niczym Hercules Poirot detektywa.

Gibson i amerykański cyberpunk oderwali sf od schematu wielkiego wynalazku, który zmienia przyszłość świata. Nie ma u nich eleganckiego, mądrego ani nawet oryginalnego, szalonego profesora.

Po drugie – Chandler i amerykański czarny film przenieśli ciężar kryminału na opis pewnego fragmentu świata, a dokładniej: wielkiego miasta, a jeszcze dokładniej – bezprawnego, rządzącego się własnymi zasadami marginesu wielkiego miasta.

Gibson i amerykański cyberpunk przenieśli ciężar sf na opis pewnego fragmentu świata, a dokładniej: gigantycznej, wysoce zurbanizowanej przestrzeni (miasta, konglomeratu miast?), a jeszcze dokładniej – bezprawnego, rządzącego się własnymi zasadami marginesu tejże przestrzeni.

Po trzecie – Chandler i amerykański czarny film stworzyli bohatera, swobodnie poruszającego się w swym świecie, rozumiejącego jego zasady, przedkładającego osobistą wolność nad sukces i bogactwo.

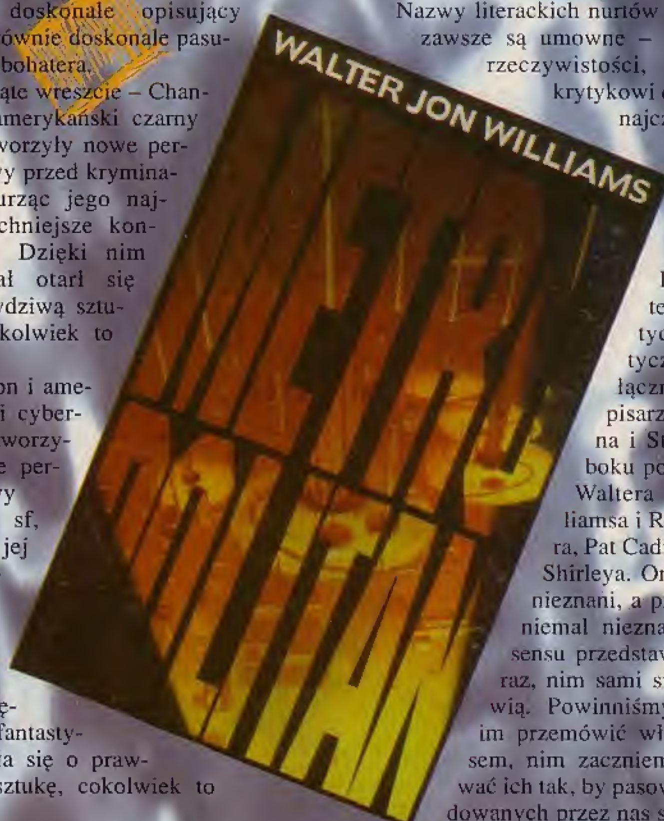
Gibson i cyberpunk stworzyli bohatera swobodnie poruszającego się w swym świecie, rozumiejącego jego zasady, przedkładającego osobistą wolność nad sukces i bogactwo.

Po czwarte – Chandler i amerykański czarny film stworzyli własny, indywidualny język, doskonale opisujący świat i równie doskonale pasujący do bohatera.

Gibson i amerykański cyberpunk stworzyli własny, indywidualny język, doskonale opisujący świat i równie doskonale pasujący do bohatera.

Po piąte wreszcie – Chandler i amerykański czarny film otworzyły nowe perspektywy przed kryminałem, burząc jego najpowszechniejsze konwencje. Dzięki nim kryminał otarł się o „prawdziwą sztukę", cokolwiek to znaczy.

Gibson i amerykański cyberpunk otworzyły nowe perspektywy przed sf, burząc jej najpowszechniejsze konwencje. Dzięki nim fantastyka otarła się o prawdziwą sztukę, cokolwiek to znaczy.



Istnieją jeszcze dwa podobieństwa – pierwsze takie, że czarny kryminał żył pełnią życia w ciągu dekady lat czterdziestych, zaś cyberpunk żył pełnią życia nieco krócej, bo przez niecałą dekadę lat 80–tych, drugie zaś takie, że jeśli tryumf czarnego kryminału kojarzymy z jednym pisarzem Raymondem Chandlerem, tryumf cyberpunku także kojarzymy z jednym pisarzem – Williamem Gibsonem.

9.

Gdyby nie kino i „film noir", czarny kryminał być może nie zaistniałby jako zjawisko kulturowe. Gdyby nie ożywiona działalność krytyczna, cyberpunk nie zaistniałby być może jako zjawisko kulturowe. Zawsze jest tak, że zjawisko wybitne nie poddaje się opisowi, w każdym razie nie do końca. Raymond Chandler do śmierci wyśmiewał określenie „czarny kryminał", William Gibson niechętnie przyjął fakt obdarzania jego twórczości jakąkolwiek etykietką, a po trylogii Ciągu napisał „Virtual Light", którą nazwał powieścią „postcyberpunkową". Po niej pojawiła się „Idoru", z cyberpunkiem rzeczywiście mająca niewiele wspólnego. Bruce Sterling, choć w przeprowadzonym przeze mnie wywiadzie stwierdził z żalem i sporą dozą ironii, że słowo „cyberpunkowiec" wyryją mu pewnie na nagrobku, we wstępie do „Schismatrix Plus" zdeklarował, że żadnego cyberpunku więcej nie napisze. Wcześniej obaj razem napisali jeszcze „Maszynę Różnicową", natychmiast ochrzczoną przez krytyków terminem „steampunk". Wydaje mi się to dość zabawne, takie tworzenie terminu dla jednej książki, choć oczywiście natychmiast znalazła się rzesza naśladowców.

10.

Nazwy literackich nurtów i gatunków zawsze są umowne – nie opisują rzeczywistości, lecz służą krytykowi do jakiegoś, najczęściej prowizorycznego jej uporządkowania.

Dlatego też tekst ten dotyczy praktycznie wyłącznie dwóch pisarzy – Gibsona i Sterlinga. Na boku pozostawiłem Waltera Jona Williamsa i Rudy Ruckera, Pat Cadigan i Johna Shirleya. Oni pozostają nieznani, a przynajmniej niemal nieznani, nie ma sensu przedstawiać ich teraz, nim sami się przedstawią. Powinniśmy pozwolić im przemówić własnym głosem, nim zaczniemy przykrawać ich tak, by pasowali do zbudowanych przez nas szufladek.

Nawigator sklepowy

Adresy sklepów z grami

Adresy sklepów	Wszystkie produkty firmy MAG w ciągłej sprzedaży	Kostki wielościenne	Figurki do gier fabularnych i systemów bitewnych	Gry fabularne	Systemy bitewne	Gry strategiczne	Gry planszowe	Gry karciane	Artykuły modelarskie	Makiety	Czasopisma	Książki	Możliwość gry na miejscu	Zabawki	Puzzle	Sprzedaż wysyłkowa
Sklep „MAG – Estel", Warszawa ul. Chłodna 47, tel. 620-16-54	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			
Sklep „IMP", Warszawa ul. Hoża 5/7, tel. 622-20-44	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			
Sklep „IMP", Warszawa Centrum Handlowe Toruńska Center stoisko nr 5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			
Sklep „IMP – Arka Din", ul. Armii Krajowej 107 Chorzów, tel. 46-83-80	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			
Sklep „IMP – Tyrion", ul. Lwowska 13 (I p.), Chełm	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			
Sklep „IMP", ul. Hubska 118 (Supermarket BILLA) Wrocław	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			
Sklep „IMP – MAG", ul. Piotrkowska 62 Łódź	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			
Sklep MORION, tel. 0602276219 Centrum Handlowo-Usługowe BEMOWO paw. 155, ul. Powstańców Śląskich 124	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
Centrum Gier „BARD", 43-300 Bielsko-Biała, ul. Celna 10, tel. 12-23-99	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
Centrum Gier „BARD", Kraków, ul. Stefana Batorego 20	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
Sklep „DRAGO", 20-560 Lublin, ul. Graniczna 10	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓	✓	✓			
Sklep MIRAGE, tel. 498213 Warszawa, ul. Puławska 43	✓		✓	✓	✓			✓	✓		✓					
Sklep modelarski SKORPION, tel. (036)4718133, ul. Arki Bożka 2 44-335 Jastrzębie Zdrój	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
Sklep ONO, tel. (032) 513979 ul. Karola Miarki 8, 40-035 Katowice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓	
Sklep SZEHEREZADA, tel. 476683 ul. Bieńczycka 168/337, 31-831 Kraków	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓			✓	✓
Sklep SZEHEREZADA, Pl. Ofiar Getta 5, Rzeszów	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Księgarnia „Hobby", 42-200 Częstochowa ul. Wały Dwernickiego 11, Biznes Centrum paw. 37	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓		
Księgarnia „Hobby", DT Kiermasz, I p., ul. Zwycięstwa 52 44-100 Gliwice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓			✓		
Księgarnia SASKA, ul. Brazylijska 9, 03-966 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓		✓	✓	✓
Księgarnia PROGRESOR, ul. Malczewskiego 23, 26-600 Radom tel. 0-601-306671	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			
Klub i sklep JAROWIT, tel. 6549174 ul. Chmielna 126, róg Żelaznej 00-805 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓		✓			
Sklep CLOWN, tel. 301579 ul. Piotrkowska 107, Łódź	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
Pawilony KOLPORTER Warszawskie stacje metra: KABATY, IMIELIN, STOKŁOSY, URSYNÓW, SŁUŻEW, RACŁAWICKA	✓	✓		✓				✓			✓	✓			✓	
Sklep „Upominek", tel. 0165-63425 ul. Krupówki 34a, Zakopane	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Uwaga hurtownicy i księgarze!

W niżej wymienionych punktach możecie nabyć wszystkie produkty Wydawnictwa MAG (za wyjątkiem figurek):

1. ul. Kolejowa 15/17 (budynek Unitra-Unizet), 00-950 Warszawa, p. 118, tel. 632-15-29
2. Biuro Handlowe „Kwadro", ul. Kolejowa 15/17, 00-950 Warszawa, tel. 632-72-63



CYBERPUNKOWIEC – wyryją mi pewnie na nagrobku

Wywiad z Brucem Sterlingiem przeprowadzony i przetłumaczony przez Krzysztofa Sokołowskiego

Ilustracje: Przemysław Truściński

Pytanie: Bruce, jeszcze w tym roku w Polsce opublikowane zostanie „Involution Ocean", oczywiście ze wstępem Harlana Ellisona. Czy debiutowałeś rzeczywiście w aż takich bólach, jak to wspomina Ellison? Czy byłeś przez swych przyjaciół niszczony, kopany i w ogóle prześladowany, nim wreszcie ci się udało coś osiągnąć?

Odpowiedź: Pierwszą powieść napisałem będąc jeszcze studentem; grać w tę szczególną grę rozpocząłem więc bardzo wcześnie. Jestem dziś weteranem z dwudziestoletnim stażem. Nie powiem, początki mej literackiej kariery nie były aż tak bolesne. Ciężko pracowałem, ale miałem także kupę szczęścia. Harlan Ellison zainteresował się mną po lekturze opowiadania, które napisałem na studenckie warsztaty literackie. Pomagał wielu młodym pisarzom i bardzo się starał ułatwić im publikację. „Involution Ocean" powstało jako długie opowiadanie; to jego nalegania skłoniły mnie do rozbudowania go do formy powieści. Ellison był zarówno jej redaktorem, jak i moim nieoficjalnym agentem. Młodemu, ambitnemu pisarzowi SF znajomość z Harlanem Ellisonem mogła tylko pomóc.

Moje dwie pierwsze powieści nie zbudziły jakiegoś niezwykłego zainteresowania, ale wcale mi to nie przeszkadzało, nie uważam ich za wybitne. Przez pierwsze dziesięć lat kariery byłem pisarzem niezbyt znanym, jednak świetnie się bawiłem, no i niejako przy okazji uczyłem się rzemiosła. Pamiętaj, pierwszy tysiąc stron to tylko wypracowanie.

P. Przez pewien czas wydawało się, że wraz z „The Last Dangerous Visions" wystartujesz jak rakieta. Nie wystartowałeś jak rakieta, więc jak właściwie wystartowałeś? Kto w ciebie uwierzył?

O. W czasach, kiedy „uczyłem się na pisarza", najważniejsze było dla mnie to, że poznałem innych młodych autorów z kręgu „Turkey City". Niewielu z nas przeszło na zawodowstwo, ale przynajmniej dodawaliśmy sobie na wzajem odwagi; byliśmy surowymi sędziami własnych „dzieł" w czasach, kiedy nikomu innemu nie chciało się ich czytać. Do dziś pozostałem wielkim zwolennikiem amatorskich warsztatów literackich, choć sceptycznie odnoszę się do nauki „twórczego pisania" w środowisku akademickim.

Jasne, słyszałem o pisarzach „startujących jak rakiety", niezbyt dobrze zdajemy sobie jednak sprawę z tego, że ludzie, którzy w naszym przekonaniu odnieśli sukces z dnia na dzień, przez wiele lat pracowali ciężko, czym reszta świata bynajmniej się nie ekscytowała. Życie pisarza nie musi być zaraz usłane różami, ale pisarzowi nie jest na świecie aż tak źle jak piosenkarzowi, malarzowi czy tancerce.

P. Miałeś kiedyś (a może masz nadal) kogoś w rodzaju duchowego ojca? Twórcę fantastyki, którego śladami próbujesz iść?

O. Jeśli w ogóle wybierasz sobie duchowych rodziców, muszą być prawdziwie wielcy. Wells, Verne, Stapledon... Tylko, że jeśli chcesz napisać cokolwiek oryginalnego, mocnego, dobrze ci zrobi jeśli z szacunkiem zwrócisz uwagę na swych duchowych braci i siostry, a nie tylko duchowych przodków.

P. We wstępie do „Schismatrix Plus" posunąłeś się niemal aż do lekceważenie pierwszych swych dwóch powieści: „Involution Ocean" i „The Artificial Kid". Czy nadal uważasz obie za „ideologicznie niedowarzone", jak wstęp ten wydaje się sugerować, czy też może mniej satysfakcjonują cię one z literackiego punktu widzenia?

O. Nie wstydzę się tych książek. Kiedy je pisałem, pisałem najlepiej jak umiałem. Miałem wówczas odpowiednio dwadzieścia i dwadzieścia pięć lat. Nadal piszą do mnie o nich nastoletni fani. Powinniśmy jednak stwierdzić jasno – nie są to najlepsze z moich utworów.

P. We wspomnianym tu wstępie opisałeś także opowiadania z cyklu Shapers/Mechanists jako „najbliższe cyberpunku utwory, jakie napisałem i mam zamiar napisać". Zmianę stylu zauważa się z łatwością. Skąd się ona wzięła?

O. Po prostu awansowałem z czeladnika. Wiedziałem, co robię.

P. A dzięki czemu w ogóle nastąpiła ta zmiana? Przejście od maszyny do pisania do prymitywnego edytora tekstu z pewnością nie wyjaśnia wszystkiego.

O. Wiesz, tak jak ja to widzę, przejście do maszyny do pisania do komputera miało zdumiewająco wielki wpływ na moją twórczość. Odkrycie edytorów tekstu było wręcz pokoleniowym przeżyciem dla nas, „cyberpunkowców". Nastąpiła oto formująca kulturę chwila w czasie; chwila która nigdy się już nie powtórzy.

P. W takim razie, co miałbyś do powiedzenia o „Islands in the Net"?

O. „Islands of the Net" to ta moja powieść, która odniosła największy sukces, przynajmniej pod względem komercyjnym. Mija właśnie jedenaście lat, a ona nadal jest w druku. A poza tym, świat dziś znacznie bardziej przypomina świat „Islands in the Net" niż świat roku 1987, prawda?

P. Jeśli twe utwory z cyklu Shapers/Mechanists były, jak twierdzisz, najbliższe cyberpunku, co spowodowało, że odszedłeś od tego kierunku w literaturze science-fiction?

O. Przecież wcale nie musiałem „odchodzić od cyberpunku". Zmieniły się czasy i ziemia po prostu usunęła się nam spod nóg.

P. Co spowodowało, że zdecydowałeś się na współpracę z Williamem Gibsonem przy „Maszynie różnicowej", dziele tak potężnym, że same dla siebie stworzyło podgatunek sf, steampunk?

O. To nie my stworzyliśmy określenie „steampunk". Jeśli już przy tym jesteśmy, nie my także stworzyliśmy określenia

„cyberpunk". Zdecydowałem się na współpracę z Williamem Gibsonem, ponieważ i tak współpracowałem z nim od lat. Po prostu aż do owej chwili nie udało się nam znaleźć czasu na napisanie wspólnej powieści. Po napisaniu „Maszyny różnicowej" nie zaprzestaliśmy bynajmniej współpracy, wymieniamy się na przykład pomysłami. Być może pewnego dnia napiszemy wspólnie kolejną powieść?

P. Na świecie, a zwłaszcza w Polsce, uznawany jesteś za guru cyberpunku. Skoro twe najnowsze powieści, „Heavy Weather" i „Święty płomień", zgodnie z twymi własnymi słowami, nie są cyberpunkiem, to czym są? Innymi słowy, jak określiłbyś swe miejsce względem pokolenia pisarzy, do którego należysz?

O. Cóż, jeśli chodzi o „Heavy Weather" i „Święty płomień", ja nazwałbym je po prostu powieściami science fiction. Jeśli zaś chodzi o miejsce wśród mojego pokolenia pisarzy, jak oni jestem zawodowym twórcą literackiej fantastyki naukowej, który wiele osiągnął i wiele ma jeszcze do osiągnięcia. Oczywiście jestem „cyberpunkowcem" – określenie to zostanie prawdopodobnie wyryte na moim nagrobku – ale każde tego rodzaju określenie ma wartość wyłącznie symboliczną i o niczym w gruncie rzeczy nie świadczy. Ruchy literackie są bardzo ważne i użyteczne, ale wyłącznie jako środki do osiągnięcia celu, nie jako cele same w sobie. Pisarz ma być lojalny przede wszystkim wobec słów, pomysłów i czytelnika. Polem prawdziwych literackich bojów jest nie zapisana kartka papieru. Lubię dyskusje literackie, krytykę, ale traktuję je wyłącznie jako próbę przed przedstawieniem, jako sposób na uporządkowanie myśli i wyostrzenie pióra, służący do lepszego wykorzystania owej czystej kartki papieru.

Sam siebie lubię nazywać po prostu „twórcą fantastyki naukowej". To dobra, uczciwa etykieta. Moim zdaniem w fantastyce naukowej istnieje jeszcze wiele interesujących i domagających się zaczernienia czystych kartek papieru.

P. Jakie wyznaczasz sobie cele. Dokąd pragniesz dojść?

O. To proste – pragnę pisać co raz więcej coraz lepszej science fiction. W tej chwili pracuję nad powieścią o nauce i polityce w Stanach Zjednoczonych pięćdziesiąt lat od dziś. Do końca wieku mam zamiar pisać wyłącznie powieści i opowiadania sf. Na początku XXI wieku napiszę być może kolejną książkę nieliteracką – tym razem o technicznej historii środków przekazu.

P. Misja „Pathfindera" na Marsie wzbudziła niebotyczne zainteresowanie mediów. Nie sposób nie zgodzić się z tym że, po lądowaniu na Księżycu, jest do drugi wielki krok człowieka na drodze do podboju kosmosu, nawet jeśli krok ten człowiek wykonał posługując się maszynami. W każdym razie wykazano, że badanie innych światów nie musi pociągać za sobą niedorzecznych kosztów (lot na Marsa kosztował zdaje się tyle, co „Wodny świat" Costnera). Podczas pobytu w Polsce manifestowałeś zainteresowanie „rzeczywistością na wyciągnięcie ręki" w odróżnieniu o rzeczywistości „nieznanej". Podczas spotkania z fanami pokazałeś nawet laptopa i zapytałeś: „kto z was posługuje się komputerem?" Podniósł się las rąk. Potem zapytałeś: „kto z was był kiedyś w rakiecie?" Nikt nie odpowiedział, więc powiedziałeś mniej więcej tak: „teraz już wiecie, czym powinna zajmować się fantastyka naukowa".

Załóżmy teraz, że odżył „duch ekspansji" i że na tej fali do czytelnika dotrze mnóstwo wspaniałej fantastyki napisanej na jakże wiekowy temat „lot człowieka na Marsa". Jak sądzisz, czy byłbyś w stanie maszerować do tego rodzaju muzyki?

O. Krzysztof, zaufaj mi – być może będziemy świadkami fali rewizjonistycznej literatury typu tryumf człowieka w przestrzeni, ale nie znajdziesz w niej nic wspaniałego, będzie dla ciebie drugorzędna, wtórna, wysilona. Jeśli sądzisz, że czasy, w których wynaleziono wyścig w kosmos, były wspaniałe, pomyśl o tym, jak żyłoby ci się w Gdańsku w 1959 roku. Gagarina wielbili tylko ci, nad którymi wisiała pięść Chruszczowa – obaj są jak awers i rewers tej samej monety. My, Amerykanie, ścigaliśmy się z metą na Księżycu przegrywając jednocześnie w rozpaczliwej wojnie w Azji oraz pracowicie budując tysiące bomb atomowych. „Wyścig w Kosmos" niewiele miał wspólnego z „duchem ekspansji", był raczej symbolicznym wyrazem zawodów w kto, kogo bardziej wystraszy rakietami.

Nie mam nic przeciwko podróżom kosmicznym, nigdy jednak nie zgodzę się z poglądem, że maszyny są źródłem mistycznej transcendencji. Zachwyt to uczucie wspaniałe, ale – podobnie jak narkotyki – może być niebezpieczny, jeśli przesłania nam rzeczywistość. Idealizacja i uwielbienie pocisku niesie w sobie straszne niebezpieczeństwO. Pociski to technika, nie są w stanie odpłacić nam za nasze emocjonalne zaangażowanie w ich sprawę. Statki kosmiczne są romantyczne wyłącznie ze względu na to, że występują tak rzadkO. Gdyby każdy z nas miał statek kosmiczny, każdy z nas traktowałby go jako coś w rodzaju samochodu – oczywisty, hałaśliwy i niezbyt bezpieczny element rzeczywistości.

Pisarze science fiction powinni przestać wreszcie zachwycać się techniką. Było to dobre na początku XX wieku, ale XX wiek się kończy. Wystarczająco wiele wysiłków poświęcono na oszałamianie nas technoagitką. Nauczmy się wreszcie uczciwości.

P. Nie urodziłeś się „cyberpunkowcem", czego dowodem choćby dwie pierwsze twoje powieści. Czemu wybrałeś tę drogę? Czy do cyberpunku doprowadziła cię jakaś nieprzezwyciężona siła, czy też po prostu wraz z kilkoma innymi pisarzami przypadkowo odkryłeś tę samą zasadę?

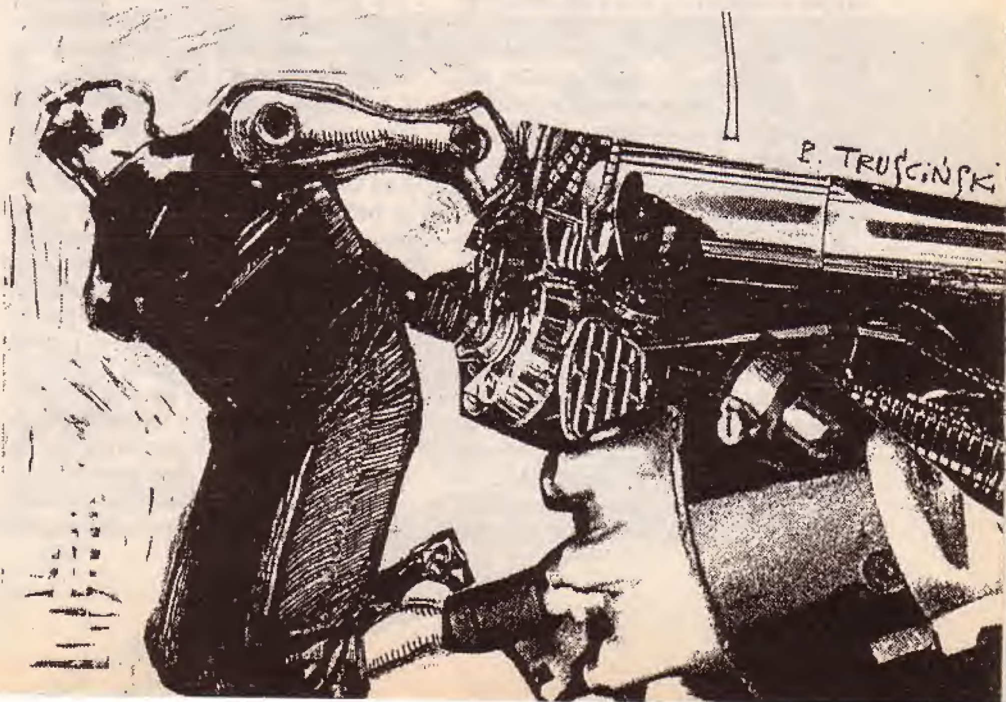
O. Wiesz, że nie wiem. Po prostu jak najlepiej robiłem to, co w owym czasie wydawało się właściwe. Każde kolejne posunięcie wydawało się właściwe w kontekście. Trzeba pamiętać, że ruchy literackie to ani rządy, ani armie. Ruchy literackie służą formowaniu wrażliwości kulturowej.

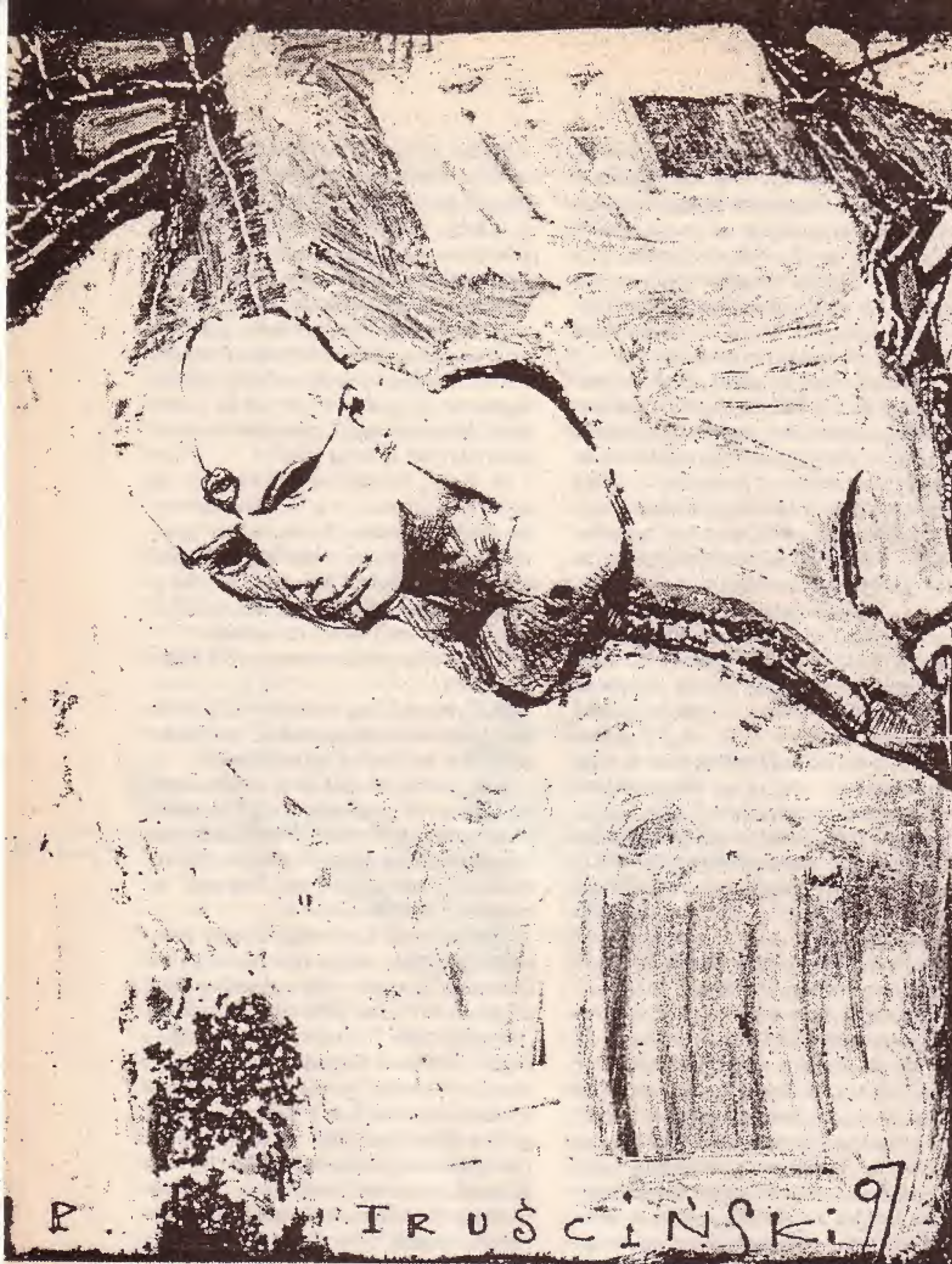
P. Powiedz, proszę, czym jest dla ciebie cyberpunk?

O. Cyberpunk jest właśnie wrażliwością. Jest sposobem na zrozumienie, jak wyraża się wpływ techniki na społeczeństwo.

P. Pojawiają się opinie, że cyberpunk to nic więcej niż „hommage" dla Raymonda Chandlera i „film noir". Ich źródłem jest chandlerowska z ducha stylistyka „Neuromancera" i nawiązująca do „film noir" atmosfera „Blade Runnera".

O. Ludzie lubią lekceważyć, a już zwłaszcza uwielbiają lekceważyć to, czego nie rozumieją i o czym wolą nie myśleć. Jeśli pisarstwo Williama Gibsona jest zaledwie „hommage" dla Chandlera, po co w ogóle czytać Williama Gibsona? Tego rodzaju krytycy powinni pozostać bezpiecznie w latach czterdziestych i nadal czytać Raymonda Chandlera (jeśli w ogóle czytają Chandlera, w co szczerze wątpię). Tego rodzaju krytyczne lekceważenie to tylko niezdarna próba usprawiedliwienia nie czytania cyberpunku. Tymczasem nie ma w tym nic złegO. Wielu ludzi nie powinno czytać cyberpunku. Cyberpunk tylko by ich zdenerwował i wystraszył. Cyberpunk nie jest przeznaczony dla wszystkich, a już zwłaszcza nie jest przeznaczony dla ludzi o serduszkach tak miękkich, że przeraża ich i przygnębia sześćdziesięcioletni dziś film





wielkim błędem jest nie robić nic kiedy ma się świadomość, że można zrobić bardzo niewiele.

Mam dzieci. Wszyscy prawdziwi futuryści mają dzieci. Kiedy masz dzieci, przyszłość przestaje być wyobrażoną krainą baśni. Kiedy masz dzieci, grasz w grę, w której postawiłeś bardzo wiele.

P. Powiedz nam coś o swym życiu prywatnym – rodzinie, pracy dziennikarskiej.

O. Od osiemnastu lat jestem żonaty. Mam dwie córki. Choć słynę jako typ artystycznego cygana i opowiada się o mnie przerażające plotki, w rzeczy samej me życie prywatne jest spokojne i bardzo uporządkowane. Pisaniem zajmuję się zawodowo od trzydziestego roku życia. Mam czterdzieści dwa lata.

P. A hobby? Grałeś w gry fabularne. Interesują cię gry komputerowe?

O. W tej chwili moim hobby jest Internet. Lubię występować publicznie, przynajmniej od czasu do czasu. Jestem bardzo aktywny politycznie w kręgach „elektronicznego pogranicza". Często podróżuję: Polska, Republika Czeska, Finlandia, Dania, Włochy, Japonia... Pisarze science fiction muszą znać i rozumieć różne kultury i różne sposoby życia.

Kiedy byłem młodszy i nie miałem jeszcze dzieci, bywałem mistrzem w różnych grach fabularnych. Gry te to doskonała rozrywka dla ludzi młodych. Są tanie i w pełni wykorzystują klasowe walory młodzieży: mnóstwo wolnego czasu i wyobraźnię.

Mam wielu dobrych przyjaciół w przemyśle gier komputerowych. Pracowałem nawet przy kilku grach jako konsultant, żadnej z nich jednak nie opublikowanO. Mam wrażenie, że dziś cały ten przemysł coraz bardziej upodabnia się do przemysłu filmowego.

P. Znani twórcy cyberpunku: Gibson na przykład, a także John Shirley, ulegli czarowi Hollywood. Czy ty miałeś do czynienia z przemysłem filmowym?

O. Sprzedałem prawa do kilku opowiadań, ale nigdy nie korciło mnie, by pisać scenariusze. To niewątpliwie interesujące zajęcie, ale brak mi czasu na pracę dla filmu. Uważam, że to dość niemądre – zostać scenarzystą–amatorem, skoro w tym zawodzie jest tylu profesjonalistów.

P. Mógłbyś podać nam jakieś adresy sieciowe – takie, które twoim zdaniem warte są wykorzystania?

O. Lubię internetowe listy dyskusyjne. Nie sądzę, by World Wide Web była tak interesująca, jak się to powszechnie uważa – są media sprawniejsze w tym, w czym Web jest niesprawna. Lubię alt.nettime, listę europejskich artystów i teoretyków sztuk cyfrowych. Sam prowadzę listę dyskusyjną „Dead Media Project", poświęconą zbieraniu informacji o wymarłych mediach: jak wyglądały, działały, dlaczego się nie przyjęły. Mój adres sieciowy: bruces@well.com. Polecam bliższe przyjrzenie się stronie www.well.com.

noir. Cyberpunk nie jest dla wszystkich. Przecież spora większość ludzi na świecie nie znosi nawet konwencjonalnej, komercyjnej fantastyki naukowej!

Ci, którzy mają wystarczająco wiele rozumu by czytać i Gibsona, i Chandlera, szybko zorientują się, że nie ma między nimi żadnych podobieństw. Cyberpunk nie jest podgatunkiem literatury kryminalnej. Należy do fantastyki. „Neuromancer" zdumiałby Raymonda Chandlera, a z „Maszyny różnicowej" nie zrozumiałby on ani słowa.

P. Ciebie najwyraźniej nie interesuje styl jako taki. Jesteś jeszcze twórcą cyberpunkowym, czy już nim nie jesteś?

O. Twierdzę, że styl jest jednym z najbardziej znaczących sposobów nazwania wrażliwości właściwej dla danej chwili w czasie. Zwracam wielką uwagę na styl, nie tylko ten literacki, lecz także na modę, architekturę, wzornictwo przemysłowe, muzykę pop, kulturę poP. Twórcy fantastyki naukowej ignorujący te sprawy dla fizyki i matematyki nie rozumieją po prostu rzeczywistości swego społeczeństwa.

Owszem, uważam się za twórcę cyberpunkowego, jestem jednak także twórcą fantastyki naukowej, pisarzem amerykańskim, dziennikarzem pop–science i nie tylkO. Najważniejsze do doprowadzić robotę do końca i etykietki pojawią się same. Kiedy zaczynasz przejmować się etykietkami, przestajesz robić cokolwiek.

P. Idea „sieci", centralna w twórczości cyberpunkowej, pojawia się w większości twoich książek; sieć jest w nich co najmniej rekwizytem, jeśli nie bohaterem. Z drugiej strony wiadomo, że „Neuromancer" został napisany na maszynie do pisania i, przynajmniej w owym czasie, William Gibson był komputerowym analfabetą. Istnieje takie powiedzenie: „nie wiadomo, kto odkrył wodę, ale z całą pewnością nie ryba". Ty umiesz używać komputera i lubisz poznawać najnowsze techniki. Czy nie upośledza cię to gdy próbujesz przewidzieć trendy rozwojowe sieci lub przynajmniej sposoby jej użycia?

O. Nie. Najlepszym sposobem przewidzenia przyszłości jest ją wymyślić. Na sieci jestem aktywistą politycznym walczącym o prawo wolnej wypowiedzi i prawa ludzkie. Nie mam złudzeń, bym zdołał samodzielnie wykreować przyszłość sieci, ale



DWADZIEŚCIA RAZY WSPOMNIENIE

Bruce Sterling

Przekład: Krzysztof Sokołowski

Ilustracje: Przemysław Truściński

1. SYSTEMY EKSPERCKIE.

Gdy Nikolai Leng był dzieckiem, uczył go cybernetyczny system z interfejsem holograficznym. Holo wyobrażało młodą kobietę z Kształtujących. Ta „osobowość" była kompozytowym systemem eksperckim wyprodukowanym przez psychotechników Kształtujących.

Nikolai ją kochał.

2. NIGDY NIE NARODZONY.

– Twierdzisz, że my wszyscy pochodzimy z Ziemi? – spytał Nikolai z niedowierzaniem.

– Tak – odparło holo pełnym współczucia głosem. – Pierwsi prawdziwi kolonizatorzy kosmosu narodzili się na Ziemi. Produkowano ich systemem seksualnym. Od tego czasu minęło oczywiście wiele setek lat. Jesteś Kształtującym. Kształtujący nie rodzą się. Nigdy.

– A kto teraz mieszka na Ziemi?

– Ludzie.

– Aha. – Nikolai nie krył znudzenia.

3. AWARIA NOGI.

Przyszedł dzień, gdy Nikolai zobaczył swego pierwszego Mechanistę. Był to dyplomata i agent handlowy; jego frakcja ulokowała go w habitacie Nikolaia. Nikolai i dzieci z jako kolebki bawiły się właśnie, kiedy przechodził obok nich ten dyplomata. Miał awarię nogi. Jego noga skrzypiała i piszczała, skrzypiała i piszczała. Przyjaciel Nikolaia, Alex, naśladował kulejącego Mechanistę. Mechanista odwrócił się nagle, patrząc na nich rozszerzonymi plastykowymi oczami.

– Linie dziedziczenia – warknął. – Mogę cię kupić, wyhodować, sprzedać, pociąć na paski. Twój wrzask to dla mnie muzyka.

4. PATYNA CZASU.

Na haftowany kołnierz wojskowej tuniki Nikolaia spływał pot. Powietrze w opuszczonej stacji ciągle nadawało się do oddychania, było jednak nieznośnie gorące. Nikolai pomagał sierżantowi zdzierać co cenniejsze rzeczy z trupa górnika. Antyseptyczne ciało zamordowanego Kształtującego było wyschnięte, lecz doskonale zachowane. Przeszli do innej sekcji. Pirat – Mechanista polatywał w słabym polu grawitacyjnym. Zabity podczas ataku. Jego okryte kombinezonem ciało gniło tygodniami.

Twarz zżarła mu gruba na kilka centymetrów patyna czasu.

5. NIEGODNY.

Nikolai wraz z dwoma ludźmi z jednostki dostał przepustkę od Rady Pierścienia. Pili w barze swobodnego spadania, nazywał się Eclectic Epileptic. Jednym z towarzyszy Nikolaia był Simon Afriel, uroczy, ambitny młody Kształtujący ze starej szkoły. Drugi z jego towarzyszy miał mechanistyczny implant oczny. Jego lojalność wydawała się wątpliwa.

Dyskutowali semantykę.

– Mapa nie jest terenem – stwierdził Afriel, kiedy nagle trzeci z ich grona uniósł ze skraju stołu niemal niewidoczne urządzenie podsłuchowe.

– Podsłuchiwanie jest niegodne – zażartował.

Nigdy go już nie spotkali.

... Pirat Mechanista doznał awarii, zdrada linii dziedziczenia. Niewidoczne urządzenia podsłuchowe kupują cię, hodują, sprzedają. Na opuszczonej stacji ambitny młody Kształtujący, zabity podczas ataku. Spadający swobodnie psychotechowie produkują metodą seksualną wyschłe ciało agenta handlowego. Lojalność interfejsu holograficznego wydawała się podejrzana. System cybernetyczny pomógł mu wyrwać co cenniejsze plastykowym oczom...

6. INTELEKTUALNE WSPÓŁCZUCIE.

Machnistka spojrzała na Nikolaia z czymś w rodzaju intelektualnego współczucia.

– Mam tu stabilną pozycję handlową – powiedziała – ale niestety chwilowo utraciłam płynność finansową. Z drugiej strony ty właśnie uciekłeś Radzie i dysponujesz poważnymi środkami. Ja potrzebuję pieniędzy, ty stabilizacji. Proponuję małżeństwo.

Nikolai próbował poważnie rozważyć tę propozycję. Był nowy w społeczeństwie Mechanistów i nie czuł się tu zbyt pewnie.

– Czy twoja propozycje zakłada stosunki seksualne? – spytał.

– Między nami? – Kobieta spojrzała na niego tępo.

7. WZORY PRZEPŁYWU.

– Coś cię martwi – oznajmiła mu żona.

Nikolai potrząsnął głową.

– Ależ oczywiście, że tak – powtórzyła z naciskiem żona. – Martwi cię, że zawarłam ten układ dotyczący pirackiej kontrabandy. Martwi cię, że nasza korporacja zarabia na atakach na twoich ludzi.

Nikolai uśmiechnął się smutno.

– Chyba rzeczywiście masz rację – przyznał. – Nigdy nie spotkałem jeszcze nikogo, tak doskonale rozumiejącego me najtajniejsze uczucia. – Spojrzał na żonę wzrokiem, wyrażającym cała głębię miłości. – Jakim cudem ci się to udaje? – spytał.

– Mam skanery podczerwieni – odparła jego żona. – Czytają wzory przepływu krwi na twojej twarzy.

8. TELEWIZJA OPTYCZNA.

Zdumiewające, ile jest wolnego miejsca w oczodole, jeśli tylko się nad tym zastanowić. Mechanicy – protetycy zminiaturyzowali mu autentyczny mechanizm percepcji wzrokowej, instalując w zwolnionym miejscu zegar, monitor biosprzężenia zwrotnego, ekran telewizyjny, a wszystko to podłączone bezpośrednio do nerwu wzrokowego. Urządzenia te okazały się bardzo pożyteczne, choć początkowo Nikolai miał poważne kłopoty z ich kontrolowaniem. Żona musiała odtransportować go ze szpitala do ich mieszkania, ponieważ delikatne sygnały wizualne wywoływały przed oczy Nikolaia giełdowe kursy akcji.

Uśmiechnął się do żony. W jego plastykowych oczach nie było uśmiechu.

– Spędźmy tę noc razem – zaproponował Nikolai.

Jego żona wzruszyła ramionami.

– Dobrze – powiedziała, położyła dłoń na klamce ich mieszkania i umarła niemal natychmiast. Morderca posmarował klamkę trucizną, przenikającą przez skórę do krwi.

9. CELE WŚRÓD KSZTAŁTUJĄCYCH.

– Słuchaj – powiedział morderca. Twarz miał obwisłą, pomarszczoną, zmęczoną. – Daj sobie spokój z ideologią, mnie to nudzi. Przelej pieniądze i powiedz mi, kto ma zginąć.

– To robota w Radzie Pierścienia – wyjaśnił Nikolai. Od dłuższego czasu brał narkotyk emocjonalny, mający pomóc przezwyciężyć żal po stracie żony. Narkotyk zmuszał go do walki z pojawiającymi się regularnie falami niesamowitej wesołości.

– Chodzi o kapitana–doktora Martina Lenga z Sił Bezpieczeństwa Rady Pierścienia. Pochodzi z mojej linii genetycznej. To, że uciekłem, rzuciło cień na jego lojalność. Zabił mi żonę.

– Kształtujący to łatwe cele – stwierdził morderca. Jego pozbawione nóg i rąk ciało unosiło się w zbiorniku, wypełnionym przezroczystym płynem odżywczym. Pasma plazmy omywały ciemnoczerwone gniazda końcówek nerwowych. Serwo ciała zanurzyło się w zbiorniku i zabrało za podłączanie do gniazd ramion mordercy.

10. INWESTYCJA W DZIECKO.

– Uznajemy inwestycję w to dziecko, akcjonariuszu Leng. Być może stworzyłeś swą córkę... a raczej wynająłeś techników, by ją stworzyli... nie jest ona jednak twą własnością. Zgodnie z naszym prawem musi być traktowana jak każde inne dziecko. Twoja córka jest własnością naszej ludowej republiki korporacyjnej.

Nikolai spojrzał na psychotechniczkę. Z trudem zachowywał spokój.

– Ja jej nie stworzyłem – wyjaśnił. – To pośmiertny klon mojej żony. Jest własnością korporacji, należącej niegdyś do niej, nie, raczej funduszu powierniczego, którym zarządzam jako wykonawca testamentu... nie, chodzi mi o to, że dysponuje ona, a w każdym razie ma prawa do semiautonomicznej własności korporacji, którą obejmie osiągnąwszy pełnoletniość... czy pani mnie rozumie?

– Nie. Jestem nauczycielką, nie zajmuję się finansami. O co tu właściwie chodzi, akcjonariuszu Leng. Czy próbujecie odtworzyć swą zmarłą żonę?

Nikolai spojrzał na psychotechniczkę. Utrzymanie obojętnego wyrazu twarzy wiele go kosztowało.

– Zrobiłem to, co zrobiłem ze względu na korzystne ulgi podatkowe – powiedział.

...Niech pośmiertny klon zyska na powtarzających się atakach. Semiautomatyczna własność wyrobiła sobie markę handlową. Fale pirackiej kontrabandy napływają jedna za drugą. Jego obwisła twarz nudzi cię ideologią. Najgłębiej ukrywane uczucia zmarły niemal natychmiast. Posmarować drzwi trucizną, docierającą do krwi przez skórę...

11. ZNIENAWIDZONA ZALEŻNOŚĆ.

– Podoba mi się tutaj, na rubieży – powiedział zabójcy Nikolai. – Czy nigdy nie rozważałeś możliwość ucieczki?

Zabójca roześmiał się.

– Kiedyś byłem piratem – oznajmił. – Czterdzieści lat poświęciłem podłączeniu się do tego kartelu. Samotny, kwalifikujesz się wyłącznie na mięso armatnie, Leng. Powinieneś to wiedzieć.

– Przecież z pewnością nienawidzisz zależności. Zależność odbiera ci swobodę działania. Nie wolałbyś mieć własnego Klastera, w którym sam ustalasz reguły gry?

– Mówisz jak ideolog – stwierdził morderca. Na jego prostetycznych ramionach pobłyskiwały obrazy biosprzężenia zwrotnego. – Moją lojalnością dysponuje Kyotid Zaibatsu. To oni są właścicielami całego tego przedmieścia. Są też właścicielami mych rąk i nóg.

– Ja zaś jestem właścicielem Kyotid Zaibatsu – oznajmił Nikolai.

– Och! – westchnął zaskoczony morderca.

– Teraz, oczywiście, cała ta sprawa wygląda zupełnie inaczej.

12. MASOWA UCIECZKA.

– Chcemy dołączyć do twego Klastera – oznajmił Supermądry. – Musimy dołączyć do twego Klastera.

Nikolaj w zamyśleniu mazał piórem świetlnym po najbliższym wideomonitorze.

– Ilu was właściwie jest? – spytał.

– W naszej linii genetycznej było pięćdziesięciu. Nim zdecydowaliśmy się na zbiorczą ucieczkę, pracowaliśmy nad zagadnieniami fizyki kwantowej. Dokonaliśmy w tej dziedzinie kilku pomniejszych przełomów. Sądzę, że mają one pewną wartość handlową.

– Wspaniale – powiedział Nikolai. Przyjął pozę pełnej zastanowienia litości. – Zakładam, że Rada Pierścienia prześladowała was na swój typowy sposób: twierdzili, że jesteście umysłowo niestabilni, ideologicznie niepewni i tak dalej...

– Oczywiście. Ich agenci zabili trzydziestu ośmiu spośród naszej pięćdziesiątki.

– Supermądry niepewnym gestem otarł pot na swym wydatnym czole. – Nie jesteśmy intelektualnie niepewni, dyrektorze Klasteru. Nie sprawimy ci najmniejszych kłopotów. Szukamy miejsca, gdzie moglibyśmy spokojnie pracować póki Bóg nie zeżre naszych mózgów.

13. ZAKŁADNIK DANYCH.

Z Rady Pierścienia dotarł do niego przekaz wysokiego szczebla. Zaskoczony i zaciekawiony, Nikolai przyjął go osobiście. Na monitorze pojawiła się twarz młodego mężczyzny.

– Naszym zakładnikiem jest twoja nauczycielka – oznajmił młody mężczyzna.

Nikolai zmarszczył brwi.

– Co? – spytał z niedowierzaniem.

– Osoba, która uczyła cię, gdy byłeś jeszcze dzieckiem w kolebce. Kochałeś ją. Nawet nam to powiedziałeś. Mamy nagranie na taśmie.

– Chyba żartujecie – powiedział Nikolai. – Moja nauczycielka była po prostu cybernetycznym interfejsem. Nie możecie wziąć na zakładnika systemu danych.

– Oczywiście, że możemy – odparł młody mężczyzna, nie ukrywając wrogości. – Stare systemy eksperckie zostały wymazane, ustępując miejsca nowym, o wyraźniej zaznaczonej ideologii. Spójrz tylko!

Na ekranie pojawiła się nowa twarz, nieludzko gładka, nieludzko wspaniała twarz jego cybernetycznej nauczycielki.

– Ocal mnie, Nikolai – powiedziała sztywno, idealnie poprawnie. – On nie zna litości.



W jej miejsce pojawiła się twarz młodego mężczyzny. Nikolai roześmiał się z niedowierzaniem.
– A więc zachowaliście stare taśmy – stwierdził. – Nie wiem, w co gracie, ale jestem gotów przyznać, że dane te mają pewną wartość rynkową. Jestem gotów okazać hojność. – Wymienił cenę. Młody mężczyzna potrząsnął głową. Nikolai wreszcie stracił cierpliwość. – Słuchajcie – powiedział – co każe wam wierzyć, że zwykły system ekspercki ma jakąś wartość?
– Wiem, że ma – powiedział młody mężczyzna. – W końcu sam jestem systemem eksperckim.

14. NAJWAŻNIEJSZE PYTANIE.

Nikoai znajdował się na pokładzie statku kosmicznego obcych. Nie czuł się najlepiej w szatach i brokatach ambasadora. Poprawił okulary przeciwsłoneczne, osłaniające plastykowe oczy.
– Wielce sobie cenimy wasze przybycie do naszego Klastera – powiedział do gadziego porucznika. – To dla nas zaszczyt.
Porucznik Inwestorów poprawił ornamentalną wielokolorową grzywę za wielkim łbem.
– Jesteśmy gotowi robić z wami interesy – oznajmił.
– Interesuje mnie filozofia obcych – wyznał Nikolai. – Interesuje mnie, jak inne gatunki inteligentne odpowiadają na najważniejsze pytanie egzystencjalne.
– Istnieje tylko jedno pytanie egzystencjalne – wyznał gadzi porucznik. – Odpowiedzi na nie szukamy od słońca do słońca. Mieliśmy nadzieję, że pomożecie nam na nie odpowiedzieć.
Nikolai zachował wymaganą od dyplomaty ostrożność.
– Jakie to pytanie?
– Co takiego macie, czego nam potrzeba?

15. ODZIEDZICZONE DARY.

Nikolai przyglądał się dziewczynie swymi staroświeckimi oczami.
– Mój szef ochrony – powiedział – przekazał mi listę wszystkich twych przestępstw – powiedział. – Złamanie praw własności intelektualnej, zorganizowany szantaż, spisek w celu ograniczenia swobody handlu. Ile masz lat?
– Czterdzieści cztery – powiedziała dziewczyna. – A ty?
– Jakieś sto dziesięć. Muszę sprawdzić w aktach. – Coś w twarzy tej dziewczyny wyprowadzało go z równowagi. – Skąd masz te staroświeckie oczy?
– Należały do mojej matki. Odziedziczyłam je. Tylko, że ty jesteś, oczywiście, Kształtującym. Skąd masz wiedzieć, kim właściwie jest matka?
– Ależ wręcz przeciwnie – powiedział Nikolai. – Jestem całkiem pewien, że wiem, kim była twoja. Byliśmy małżeństwem. Po śmierci kazałem ją sklonować. Jak sądzę, czyni to mnie twym... zapomniałem, jak to się nazywa...
– Ojciec.
– Brzmi nieźle. Najwyraźniej odziedziczyłaś talenty finansowe swej matki. – Nikolai sprawdził jej osobisty plik. – Czy nie zechciałabyś dodać bigamii do listy przestępstw, za które jesteś ścigana?
...Umysłowo ograniczeni mają określoną wartość. Ograniczenia handlu nakładają określony obraz na najbliższy ekran wideo. Kilka pomniejszych przełomów w sprawach sensu życia. Prześladowały go twe własne akta. Jego wydatne czoło nie zdoła utrzymać systemu danych...

16. FALA ROZKOSZY.

– Powinieneś unikać każdego rodzaju rutyny – powiedziała jego żona. – Tylko w ten sposób człowiek pozostaje młody. – Wyjęła pozłacany inhalator z pochwy przy pasku od pończoch. – Spróbuj tego – zaproponowała.
Nikolai uśmiechnął się.
– Nie potrzebuję narkotyków – wyjaśnił. – Zastępują mi je sny o potędze.
Zaczął zdejmować ubranie.
Żona przyglądała mu się ze zniecierpliwieniem.
– Nie nudź, Nikolai – skarciła go, przykładając inhalator do nosa. Wzięła głęboki oddech. Na jej twarzy niemal natychmiast pojawił się pot, na uszach i szyi rozkwitł erotyczny rumieniec.
Nikolai patrzył na nią. Wzruszył ramionami i skorzystał z pozłacanego inhalatora. Jego system nerwowy sparaliżowała niemal nieznośna ekstaza, ciało wygięło się, drżało nieopanowanie...
Żona zaczęła pieścić go niezdarnie. Indukowana przez środek chemiczny rozkosz czyniła seks niepotrzebnym, nieważnym.
– Po co... po co to? – westchnął Nikolai.
Jego żona sprawiała wrażenie zaskoczonej.
– No... bo przecież tradycja... – szepnęła.

17. MRUGAJĄCA ŚCIANA.

Nikolai zwrócił się do ściany mrugających monitorów.
– Starzeję się – powiedział. – Zdrowie mi dopisuje, miałem szczęście w wyborze procedur przedłużania życia, ale brak mi jednak tej śmiałości, którą prezentowałem jako człowiek młodszy. Straciłem elastyczność, nie jestem wystarczająco ostry. Klaster stał się też zbyt wielki, bym mógł nim rządzić nadal. Nie mam wyboru. Odchodzę na emeryturę.
Nie odrywał wzroku od twarzy na monitorach, obserwując reakcję każdej z nich. Dwieście lat życia nauczyło go, jak czytać reakcje z twarzy. Zdolności nie opuściły go z wiekiem, osłabła jedynie wola ich użycia. Twarze członków Rady Nadzorczej, z których szok zdarł maskę obojętności, wydawały się świecić od ambicji i zachłanności.

18. CELE PRAWNE.

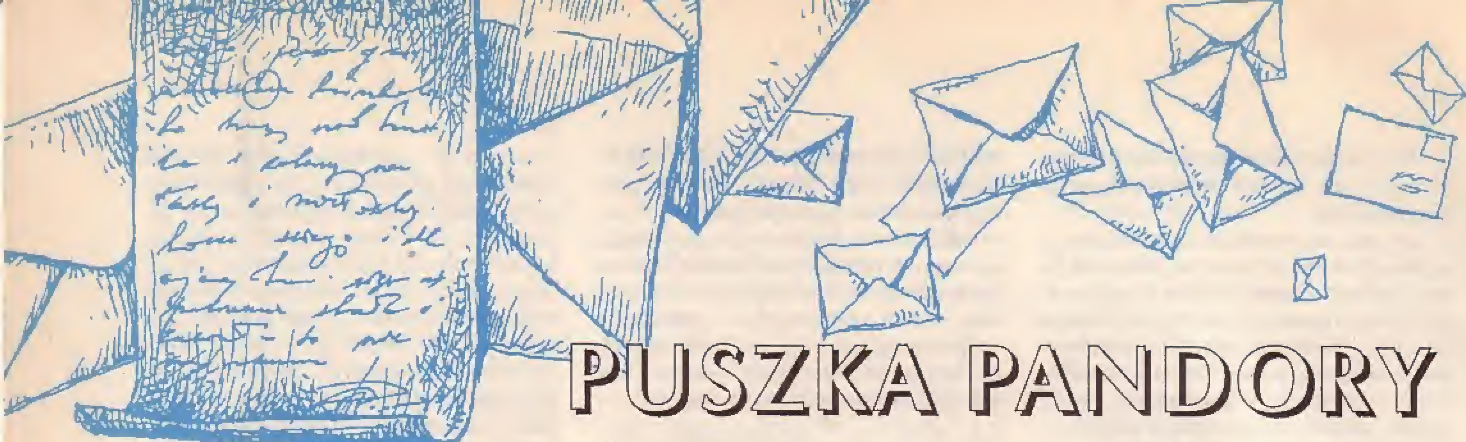
Mechaniści wypuścili swe drony na przedmieściu. Uzbrojone w pozwy, roboty bez twarzy przemykały zatłoczonymi korytarzami wyszukując zaprogramowane cele sądowe.
Nagle były Szef Bezpieczeństwa Nikolaia wyskoczył z tłumu. Ruszył przed siebie, szukając schronienia. W korytarzu swobodnego upadku przeskakiwał od uchwytu do uchwytu niczym opancerzony gibbon. Nagle jedno z jego sztucznych ramion puściło i drony złapały go niemal u drzwi Nikolaia. Rozległ się trzask pękającego plastyku, to elektromagnetyczne szczypce unieruchomiły jego członki.
– Parodia sądu, sfałszowany proces – stęknął Szef Bezpieczeństwa. Po jego głęboko pomarszczonej twarzy spływały strumyki potu. – Zabiorą mi je! Leng, ratunku!
Nikolai za smutkiem potrząsnął głową.
– Ty mnie w to wpędziłeś! – krzyknął starzec. – Ty byłeś ideologiem, jak tylko biednym zabójcą!
Nikolai milczał. Na mocy wyroku maszyny odebrały staremu ręce i nogi.

19. ANTYCZNE PODZIAŁY.

– Naprawdę się na to nabrałeś, co? Te stare kaskaderskie wyczyny!
Młodzi ludzie mówili slangiem, który Nikolai z trudem rozumiał. Kiedy na niego patrzyli, widział w ich twarzach mieszankę agresji, współczucia i podziwu. Nikolai miał wrażenie, że cały czas krzyczą.
– Czuję się w mniejszości – szepnął.
– Bo jesteś w mniejszości, stary Nikolai. Ten bar to twoje muzeum, nie? Twoje mauzoleum. Uszy nam z głowy wygadasz gadką o pograniczu ale dobrze, słuchamy. Te idiotyczne ideologie z wideo, te antyczne podziały duchowe. Mechaniści i Kształtujący, co? Wojny między dwiema stronami tej samej monety!
– Jestem zmęczony – powiedział Nikolai. – Za dużo wypiłem. Niech jeden z was odprowadzi mnie do domu, dobrze?
Młodzi ludzie wymienili przerażone spojrzenia.
– Przecież... to przecież twój dom, prawda?

20. ZAMKNĘLI OCZY.

– Byliście bardzo mili – powiedział Nikolai do dwójki młodych ludzi, archeologów Kosmosity, ubranych w tradycyjne akademickie stroje, z szatami nabitymi medalami i świadectwami nagród od Klasterów Terraformujących. Nikolai zorientował się nagle, że nie zna ich imion.
– Nic się nie stało, proszę pana – uspokoili go archeolodzy. – Jest teraz naszym obowiązkiem pamiętać pana, a nie pańskim pamiętać nas.
Nikolai zawstydził się. Nie zdawał sobie sprawy, że mówi głośno.
– Zażyłem truciznę – powiedział przepraszająco.
– Wiemy. – Archeolodzy skinęli głowami.
– Mamy nadzieję, że nie czuje pan bólu?
– Nie, oczywiście, że nie. Wiem, iż postąpiłem słusznie. Jestem bardzo stary, tak stary, że nie potrafię tego znieść.
Nagle poczuł, że rozpada się niepokojąco. Ześlizgiwał się w czarną próżnię, gubiąc po drodze fragmenty świadomości. Nie pamiętał nawet swych ostatnich słów. Z wielkim wysiłkiem przypomniał je sobie i krzyknął ile sił w płucach: „Bezsens to wolność!"
Umarł, tryumfując, a oni zamknęli mu oczy.



PUSZKA PANDORY

Czas na kolejną garstkę małych pomysłów na urozmaicenie pogryw, gadżecików i ciekawostek. Czekamy na jeszcze. A tym czasem drugą edycję konkursu im. Puszki Pandory jednogłośnie wygrywa Wojciech „Inkayon" Jagodziński, któremu przekazuję w imieniu ww. Pandory nagrodę w postaci podstawki do Dzikich Pól.

Miłosz

SEN

...gracz idzie spać...

Znajdujesz się w dziwnym miejscu...Jest niesamowicie zimno...Pierwsze co dociera do ciebie to cudowna pieśń płynąca w powietrzu(?)...jesteś na małym placu... pokrytym pyłem kosmosu...białym niczym śnieg...wokół miejsca, w którym się znajdujesz rozciąga się czerń Niepoznanego... ogromna przepaść poza placykiem jest odgrodzona sześcioma ogromnymi kolumnami. W trzech z nich zamrożone są zegary. Reszta to kolumny lodu. Pośrodku placyku na lodowym tronie siedzi nieruchoma postać... Najpiękniejsza kobieta, jaką w życiu widziałeś... Jej ciemne włosy przyprószone są tym samym pyłem, który pokrywa wszystko tutaj. Ma półotwarte usta, a dźwięk zdaje się wydobywać właśnie z nich...



Dla MG: wykorzystaj tu utwór Vangelisa „Rachel song" z „Blade Runnera". Jeśli graczom uda się obudzić tę dziewczynę, może ona być kimkolwiek: posłańcem, BNem–ratownikiem. Kimkolwiek. Pamiętaj, że ma to być dość trudne. Niech graczom uda się ją obudzić rozbijając kolumny z zegarami. Wystarczy ich dotknąć, a lód zniknie. Najpierw jednak trzeba do nich podejść. Tu MG przejmuje inicjatywę. *Sen* nadaje się do każdego systemu, w którym istnieją zegary (mogą to być również klepsydry).

Wojciech „Inkayon" Jagodziński

ADAPTACJA PLANETY FREMENÓW

Wspaniała pustynna planeta zamieszkała przez Ludzi Pustyni – Fremenów. Na pewno wielu z Was chciałoby przeżyć przygody na tej opuszczonej przez Boga planecie. Jest to możliwe za pomocą systemu *StarWars*. Wymaga tylko od MG zaangażowania i oczywiście przeczytania tej wspanialej książki. Pamiętajcie tylko o jednym: DIUNA TO NIE MIEJSCE DLA MOCY!, a będzie Wam się grało wspaniale.

Wojciech „Inkayon" Jagodziński

MUTANT W CYBERPUNKU

Kiedyś graliśmy z kumplami w GURPSowego Cyberpunka. Tam wpadłem na pomysł takiej oto postaci. Alex Darwin jest mutantem. Efektem experymentów genetycznych jakiegoś wybitnego profesora, który został zamordowany, a wszystkie notatki z badań spłonęły wraz z całym laboratorium. Alex jest więc jedynym świadectwem jego badań. Doktor ów połączył w jego organizmie kilka, a może i kilkadziesiąt fragmentów DNA różnych żyjących na Ziemi zwierząt w taki sposób, że co jakiś czas ujawnia się „milczący" dotąd odcinek DNA i pojawiają się u Alexa nowe mutacje. Mutacje mogą być różne: zdolność do regeneracji kończyn, zdolność echolokacji, niezwykle czuły węch, wzmocnienie mięśni, przyspieszenie funkcjonowania układu nerwowego – a za tym niesamowity refleks, możliwość produkcji lepkiej, pajęczej sieci o dużej wytrzymałości itp, itd. Plusy? Poza wymienionymi: Alex nie ma żadnych części syntetycznych, więc nie ruszają go żadne wykrywacze metali, czy części bionicznych. Po drugie sam się regeneruje i nie potrzebuje serwisu. Zależy to oczywiście od rodzaju organu (np. głowa się nie zregeneruje, a oko odtwarzać się będzie dłużej niż palec) i temperatury – im niższa tym lepsza. Po trzecie: łatwe przeliczenia punktowe. Kolejne mutacje traktuje się jak zakupy cyber–części, ewentualnie można ulepszać mutacje – np. pajęcza sieć jest coraz mocniejsza – i traktujemy to wtedy jak zwykłe ulepszenia. MG łatwo wyceni ile co kosztuje. A postać tłumaczy sobie te ciągłe zmiany tym, że mutacje nie pojawiają się na raz, tylko co jakiś czas – nagle. I sama jest tym zdziwiona.

Alex może być doskonałym „pretekstem" do przygody. Jako postać dla gracza, jako BN – przyjaciel, jako BN – wróg (jeden wystarczy), jako żywy bank DNA, którego trzeba ochraniać (np. zawiera fragment DNA, który czyni człowieka niewrażliwym na jakąś truciznę) i odtransportować w wyznaczone miejsce. Życzę miłej gry.

Miłosz

„MORDERCZE" ŻUKI

Mordercze żuki, to głupawa wstawka pasująca zwłaszcza do systemów fantasy. Ja zastosowałem ją w prowadzonej przypadkiem, dla śmiechu, sesji WFRP. Dla graczy jednak przeżycie jest wstrząsające. Wyobraźcie sobie mianowicie, że drużyna po kilkunastu (albo i więcej dniach) przebywania w lesie, brudna i spocona, budzi się w środku nocy i stwierdza, że słychać coraz bliżej dziwne, trudne do opisania dźwięki. Nagle z gęstwiny leśnej wytacza swą ogromną, cuchnącą kulę, gigantyczny żuk gnojarz. Kula składa się z odchodów zwierząt i gnijących szczątek ludzkich i zwierzęcych. Żuk mianowicie zwęszył skupisko „obiecująco pachnących" obiektów w postaci drużyny i przypełzł, by włączyć ich w skład swojej kulki. Zaczyna się wesolutki pościg za najbrudniejszym członkiem drużyny. A walka nie jest prosta, gdyż – pamiętajcie – żuk przemieszcza się szybko, a cały czas przesłania go ogromna, cuchnąca kula. Miłego pościgu.

prof. Moriarty

LĘK PRZED SPADANIEM

Steve Hatherly

Przełożył: Miłosz

Oto maleńka przygódka do ZC. Jest to drobny epizod, w którym ułamki sekund rozciągają się w nieskończoność. Akcja jest szybka, a decyzje muszą zapadać niemal odruchowo. Można ją zastosować jako urozmaicenie własnej przygody, początek scenariusza (badacze poznają się na koniec – zmuszeni są stawiać czoła niebezpieczeństwom razem, a nie ma czasu na przedstawianie się), bądź efektowny koniec – co zauważył sam autor w notce końcowej.

Gdyby bóg chciał, żeby człowiek latał, dałby mu skrzydła. Wobec ich braku, człowiek czuje się w powietrzu bardzo niepewnie. Mimo więc całego zachwytu przestrzenią coś czai się na dnie świadomości... Nie lęk przed lotem – to wszak jest piękne! Tak daleko, daleko od ziemi... No właśnie: tak daleko!

Miłosz

Bycie poszukiwaczem jest naprawdę, naprawdę przerażające. Zastanówmy się, na przykład, co może się stać, gdy weźmiemy poszukiwacza opadającego na spadochronie. Rzeczy mogą się potoczyć bardzo złym torem. Ba! Może to być początek totalnej katastrofy...

W POWIETRZU

To rutynowy lot. Okrutnie długi i bardzo nudny. Monotonne dudnienie silników jest tak usypiające, że poszukiwacze niemal odpływają w głębiny nieświadomości. Wszystko idzie jak z płatka. Pogoda jest wspaniała, a lot odbywa się według planu. Nagle wszystko zaczyna się psuć.

Dźwięk pękającego szkła zwiastuje poważne kłopoty. Pilot zaczyna charczeć, jakby coś gwałtownie zapchało mu gardło. Przez jego agonalny wrzask przedzierają się upiorne bulgotania i piski. Drugi pilot zamarł obserwując jak krwawy kształt Gwiezdnego Wampira staje się widzialny.

Gwiezdny wampir (1/1K10 utraty PP) kończy z pierwszym pilotem i zabiera się za drugiego. Wyciąga go z fotela, by potem wynieść go na skrzydło samolotu. Tam usadawia się i wysysa krew z nieszczęśnika. Urządzenia sterujące są zdruzgotane i niesprawne. Samolot zaczyna nurkować.

Maszyna nie jest już zdolna to dalszej podróży i na pewno się rozbije. Wkrótce. Poszukiwacze będą musieli skakać ze spadochronami. Na szczęścia kilka uprzęży jest w zasięgu ręki, a prawidłowe ich zapięcie nie jest rzeczą trudną (udany rzut na Pomysłowość). Teraz pozostaje tylko wziąć głęboki oddech i wyjść na zewnątrz.

SKOKI SPADOCHRONOWE

Skok rozpoczyna się swobodnym spadaniem. Prędkość graniczną, 120 mil na godzinę lub 180 stóp na sekundę osiąga się w 3–4 sekundy – poszukiwacze powinni pomyśleć o uwolnieniu czaszy.

Pociągnięcie taśmy zwalnia czaszę, która nie otworzy się, jeśli gracz wyrzuci wynik 96–00: wtedy poszukiwacz traci 0/1K6 PP i spada bezsilnie na spotkanie śmierci. Jeśli wynik jest inny – spadochron się otwiera. Otwarty spadochron zdany jest na łaskę wiatru. Poszukiwacze mogą tylko czekać, kiedy przyłączy się do nich Gwiezdny Wampir.

GWIEZDNY WAMPIR

S	14	**MOC**	15
KON	15	**ZR**	8
BC	34	**WT**	25
INT	10	**Szybkość:**	6/9 w locie

Modyfikator obrażeń: +2K6

Broń:
- 1K4 szpony 40%, 1K + 2K obrażeń
- ugryzienie 80%, spadek S (ilości krwi) o 1K.

Pancerz: 4 punkty plus niewidzialność (50% redukcja do szans trafienia). Naboje dokonują połowy obrażeń.

Utrata PP: 1/1K10 PP

Gwiezdny Wampir, potężny członek swojej rasy, nie poczytuje sobie za przyjemność spędzania czasu na chybotliwym ludzkim samolocie. W związku z tym (po tym, jak pofolgował sobie z pilotem i drugim pilotem) opuszcza pokład i czeka, aż jego ofiary wyskoczą na zewnątrz. Będzie miał mnóstwo czasu, by się z nimi pobawić. Jeśli poszukiwacze nie zdecydują się na opuszczenie samolotu, przekopie się przez szczątki, opłakując stratę pysznego jedzenia.

Wkrótce nadchodzi. Jeszcze niewidzialny, opada z tyłu, wraz ze zbliżającymi się do ziemi poszukiwaczami, ale zwalnia, gdy otwierają się parasole. Odważniejsi poszukiwacze mogą zwlekać z otwarciem czaszy do ostatniej chwili. Jeśli nie uda im się test Pomysłowości – pociągają taśmę zbyt późno i lądują z ohydnym plaśnięciem. Jeśli po udanym rzucie na Pomysłowość nastąpi nieudany rzut na Szczęście, Gwiezdny Wampir pojawi się zanim wylądują. W innym przypadku znajdą się oni bezpiecznie na ziemi przygotowani na atak Wampira.

Za pierwszym razem Wampir nieco się myli, atakując czaszę spadochronu. Czasza natychmiast się deformuje, upuszczając przerażonego poszukiwacza na ziemię. Utrata PP 0/1K6 i poszukiwacz spada ku śmierci. Jeden posiłek do tyłu.

Gwiezdny Wampir, teraz już mądrzejszy daje spokój spadochronom i bezbłędnie atakuje swe ofiary. Spodziewający się ataku poszukiwacze mogą próbować się bronić. Wobec braku punktu oparcia wszystkie umiejętności strzeleckie i posługiwania się bronią białą redukujemy o 20%.

Inni poszukiwacze także mogą atakować gwiezdnego wampira. Strzały, które go chybią mogą ugodzić pechowych kolegów. Przeroluj ponownie bliskie strzały (do 10% lub mniej). Jeśli okażą się udane – poszukiwacz został trafiony.

LĄDOWANIE

Gwiezdny Wampir jest martwy, bądź wyprowadzony w pole. Poszukiwacze lądują na ziemi. Gdy jeden z nich opada z hukiem, nagle budzi się zlany potem. Jest wciąż w samolocie i po prostu się zdrzemnął. Jego towarzysze są bezpieczni w swoich siedzeniach – wszyscy żyją. To był tylko sen.

NOTKA STRAŻNIKA

Lęk przed spadaniem działa najlepiej, jeśli poprzednie przygody poszukiwaczy nie zostały ukończone w pełni zadowalająco. Będą ich nękać pytania – czy rzeczywiście zrobili wszystko? Co stało się z Shoggothem? Czy naprawdę wszystko już skończone?

Poszukiwacze powinni wiedzieć, jak blisko są zapadnięcia w sen. Możliwe, że sen przydarzy się tylko jednemu z nich, nie mów wtedy innym, że to sen – powinni zachowywać się jakby to się rzeczywiście działo. Utrata PP dla pechowego śpiocha wynosi 0/1 – wcześniejszą utratę PP można zignorować.

Nota: *Lęk przed spadaniem* miał być początkowo przekazany (w nieco zmienionej formie) Markowi Morrisonowi do podręcznika *Przerażające Podróże*. Scenariusz nie pojawił się tam jednak z (jak uważam) dwóch powodów. Po pierwsze: jest nieco zbyt krótki (uczciwa krytyka). Po drugie: nieco zbyt morderczy (to ocena człowieka, który pracował nad Orient Expressem!).



MAGAZYN

Tomasz Andruszkiewicz

Ilustracje: Piotr Wyskok

Składam przed Wami prześwietną przygodę Tomka Andruszkiewicza. Człowieka, którego miałem okazję poznać osobiście dopiero całkiem niedawno, a żałuję, gdyż to bardzo wnosząca znajomość. Tomek, co prawda przedkłada Wampira: Maskaradę nad Zew Cthulhu, ale jak widać nie przeszkadza mu to w pisaniu świetnych przygód do ZC. Zwłaszcza, że nie jest to pierwsza przygoda Tomka na łamach MiMa (wystarczy wspomnieć wspaniałą trylogię, którą publikowaliśmy MiM 10, 11, 12 – 96).

Poniższy scenariusz zasługuje na uwagę z kilku względów. Po pierwsze pomysł. Prosty, ale podbudowany ciekawymi fundamentami historycznymi i pseudonaukowymi. Ważne, że wszystko z czegoś wynika, a nic nie bierze się z przysłowiowego powietrza. Po drugie czas. To przygoda krótka, na jedno posiedzenie – takich czasem potrzeba – z wartką akcją, a za razem straszna. Po trzecie: dzieje się w kilku zaledwie pomieszczeniach. Jest to doskonały trening straszenia dla Strażników. Wiadomo – straszyć najlepiej w małych pomieszczeniach. Po czwarte zwróćcie uwagę na głęboko zarysowane sylwetki dwóch głównych bohaterów – człowieka i kosmity. Obaj mają swoje przeżycia. Uważam, że po takim szkicu prowadzą się przez przygodę, jak dobrze ułożone pieski. Po piąte zwięzła i wygodna forma, wraz z uwagami końcowymi tworząca podczas sesji przychylny zestaw notatek. Po szóste... ee... Już nic nie powiem. Przeczytajcie i grajcie (i przysyłajcie do nas swoje przygody)

Miłosz

WSTĘP

Przygoda jest przeznaczona dla 3–5 osobowej grupy składającej się ze studentów geologii lub archeologii, pracowników naukowych czy pracowników technicznych Miskatonic University. Postacie mogą być początkujące, choć niewątpliwie przydałaby się osoba zorientowana w świecie Mitologii Cthulhu.

Wydarzenia opisane w poniższym scenariuszu rozgrywają się w magazynach muzeum uniwersyteckiego w Arkham (w ciągu jednej nocy). Badacze (studenci, naukowcy) stanowią grupę, przygotowującą wystawę, podsumowującą prace terenowe, przeprowadzone w ciągu ostatnich wakacji; z braku czasu w innych terminach umówili się na wieczór. Do grupy można dołączyć pracowników technicznych, których zadaniem miało być objaśnienie układu magazynów, pomoc w przenoszeniu cięższych eksponatów i wybranie odpowiednich gablot do ekspozycji.

Oprócz Badaczy w wydarzeniach (a przynajmniej w ich początkowej fazie) będzie brał udział stróż nocny. Jego charakterystyka punktowa znajduje się na końcu scenariusza.

Tylko dla Strażnika

Wyjaśnię teraz w skrócie podłoże przygody. Wszystko zaczęło się od odkrytego przez przypadek grobu w okolicy Wakefield na południu Rhode Island. Grupa studentów biologii badająca florę wydm trafiła na rozmyty falami przypływu kopiec, we wnętrzu którego dostrzeżono obrobione kamienne płyty pokryte inskrypcjami. Od razu wezwano uniwersyteckich archeologów, którzy po badaniach stwierdzili, że mają przed sobą świetnie zachowany grobowiec sprzed kilku tysięcy lat. Odkrycie było o tyle ciekawe, że sugerowało istnienie przedindiańskiej cywilizacji o wysokim poziomie technicznym. Dalsze prace odsłoniły uszczelnioną komorę, w której spoczywały zmumifikowane zwłoki, wraz z wieloma dobrze zachowanymi przedmiotami niewiadomego użytku. Znalezisko zakonserwowano i przewieziono do Arkham – miało być ozdobą archeologicznych zbiorów. "Człowiek z Wakefield", jak ochrzcili go naukowcy, miał całkowicie zreformować poglądy dotyczące ludów Ameryki Północnej. Na razie jednak, unikając zbędnego rozgłosu w prasie i środowisku, prace kontynuowano. Wszyscy szukali dalszych śladów – jeden grób jest dobrym początkiem, ale nie najlepszym dowodem istnienia całej cywilizacji. Równolegle do wykopalisk naukowcy z Miskatonic University sprawdzali autentyczność mumii, a doktor Armitage wraz z lingwistami i matematykami usiłowali rozszyfrować znalezione przy ciele kamienne tabliczki zapisane równymi (choć mocno zatartymi) liniami symboli.

Przedstawię teraz historię tajemniczych zwłok, zwłaszcza że to one są powodem niniejszego scenariusza; warto zaznaczyć że są to informacje przeznaczone tylko dla prowadzących rozgrywkę.

Przed pięcioma tysiącami lat istniała na Wschodnim Wybrzeżu rozwinięta cywilizacja. Nie wiadomo czy jej przodkami byli cudem ocaleni rozbitkowie z zatopionej Atlantydy, istoty przybyłe z gwiazd, rdzenni mieszkańcy czy antyczni podróżnicy z Europy czy Afryki. Mieli wiele legend i można w nich było odnaleźć różne korzenie. Lud ten powoli degenerował się; w interesującym nas okresie był już tylko cieniem dawnej potęgi. Nadal używano maszyn i budowano z kamienia, ale nie żył już chyba nikt kto potrafił wyjaśnić technologiczne cuda. Społeczeństwo powoli umierało, a jedyną rzeczą powstrzymującą ich przed powrotem do jaskiń była Tradycja. Właśnie w tamtym okresie żył kapłan, Teunor, którego śmierć interesuje nas najbardziej. W czterdziestym roku życia znalazł na stopniach świątyni skrzynię z szarego metalu, który nie poddawał się obróbce. Uznał, że to dar od bogów i starał się ją otworzyć; po miesiącu różnych prób w końcu mu się udało. Od tamtego czasu zaczął zachowywać się dziwnie: po zmroku biegał, wył, zwijał się z bólu, zabijał

współplemieńców z widoczną w oczach radością. Ze względu na stan kapłański był właściwie nietykalny, lecz kiedy zamordował własnego ojca postanowiono coś z tym zrobić. Rada, która podejmowała w tej sprawie decyzje orzekła, że został opętany, za powód zaś uznała (zresztą całkiem słusznie) ową tajemniczą skrzynkę. Złapano go w dzień (kiedy zazwyczaj wydawał się wracać do normalności), spętano i rytualnie zabito, zwłoki zaś poddano specyficznej konserwacji, która zgodnie z tradycjami miała nie dopuścić do ponownego opętania po śmierci; potem (wraz z zawartością przeklętej skrzyni) wywieziono daleko na północ i zakopano w specjalnym grobowcu. Tam właśnie znaleźli go po wielu wiekach naukowcy z Miskatonic University.

Przyczyną tragedii i śmierci Teunora był przedstawiciel rasy Insektów z Shaggai – zwiadowca Arrr' (T(gg(h sQn. To on (przemierzając galaktykę w poszukiwaniu doznań estetycznych płynących z cierpienia innych) pojawił się w zamkniętym pojemniku na stopniach świątyni. Gdy kapłan go uwolnił, ten przeniknął do jego mózgu rozkoszując się zadawaniem bólu i sianiem zniszczenia. Jednakże przekazy ustne starożytnych były w tym przypadku dokładne; współplemieńcy zaskoczyli Teunora podczas dnia, gdy pasożyt przebywał w stanie uśpionym, zabili go i przez odpowiednią konserwację zwłok uniemożliwili Insektowi wydostanie się na zewnątrz. Został pochowany razem z mumią, której wyżarł najpierw mózg do ostatniego kawałka (zrobił to z nudów – Insekty z Shaggai nie muszą nic jeść), a potem czekał w pustej czaszce na uwolnienie.

Lata mijały, wściekłość rosła, a okazja się nie nadarzała. Dopiero, gdy grób odkryli archeolodzy pojawiła się szansa na uwolnienie. Początkowo nic się nie udawało – oddziaływania psychiczne były w większości ekranowane przez zabezpieczone zwłoki, wokół przebywało zbyt wielu i zbyt różnych ludzi by można się było skupić na jednej osobie – w końcu jednak, gdy "Człowiek z Wakefield" wylądował w magazynie muzeum, pojawił się idealny cel – był nim stróż nocny Kenneth Pope. Wredny insekt odczuwał ekstatyczną radość, gdy planował swoje uwolnienie, opętanie łatwego celu i, na końcu, doprowadzenie do samobójstwa ofiary przez ukazanie się mu w całej okazałości – wiedział bowiem, że stróż boi się owadów (patrz końcowa charakterystyka) i potrafił odpowiednio wzmocnić w nim tę fobię. Arrr' będzie także próbował złamać bohaterów – jedyną rzeczą sprawiająca mu przyjemność jest powodowanie cierpienia.

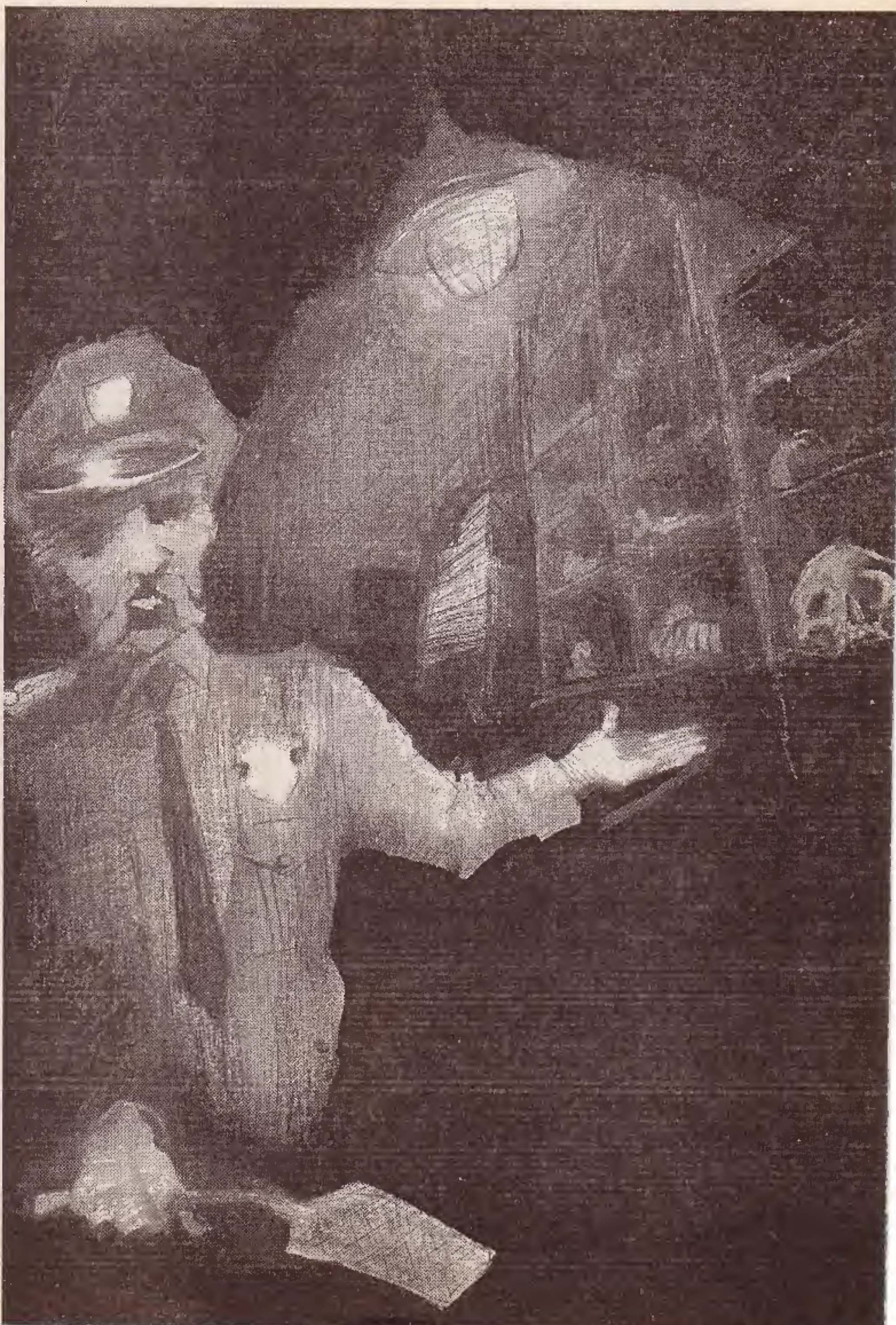
PROPONOWANY PRZEBIEG WYDARZEŃ

Godzina 19:04

Badacze spotykają się przy wejściu do Muzeum Akademickiego (z niewielkim opóźnieniem); po krótkich przywitaniach (i ewentualnym przedstawieniu się) wchodzą szybko do środka – na zewnątrz zaczyna padać deszcz, a z północy słychać odgłosy zbliżającej się burzy. Tam wita ich Kenneth Pope, który właśnie rozpoczął swój dyżur i wprowadza do podziemi, gdzie mieszczą się magazyny, opisując po drodze tonem przewodnika ich rozkład i funkcje. Stróż jest bardzo ucieszony z towarzystwa – będzie miał w końcu do kogo się odezwać. Jak większość starszych ludzi żyje głównie wspomnieniami i z radością podzieli się nimi z młodym pokoleniem.

Interesujące nas pomieszczenia znajdują się w części poświęconej cennym eksponatom. Tam właśnie najczęściej umieszcza się jeszcze nie skatalogowane przedmioty – dopóki nie ustali się ich pochodzenia, wartości naukowej i stopnia zniszczenia traktuje się je z największą ostrożnością. Obiekty, interesujące naszych bohaterów zostały już sklasyfikowane, ponieważ jednak część personelu nadal jest na urlopach, a w najlepiej zabezpieczonych salach zostało jeszcze sporo miejsca nikt nie przenosił ich do innych części magazynu.

Warto w tym miejscu pozwolić Badaczom na wykazanie inicjatywy. Jeśli sami wymyślą jak chcą pracować, jeśli odpowiednio przedstawisz im atmosferę sal wypełnionych szafami, półkami, skrzyniami zawierającymi okruchy skalne, skorupy glinianych naczyń, gabloty z pięknymi motylami, rulony map, kości ludzkie i zwierzęce, krzemienną broń czy prymitywne naszyjniki z kamyków to mogę zapewnić że już po kilku minutach ich postaci będą biegać po salach, czytać notatki, wyniki ekspertyz. Będą z zaangażowaniem dyskutować o tym czy lepiej pokazać wypreparowaną (i nieco



sfatygowaną) ślepą rybę jaskiniową czy okaz dendrytu manganowego na jasnej skale (mineralna forma łudząco podobna do roślinnego kształtu). Dzięki temu "wejdą w skórę" odgrywanych postaci i cała dalsza rozgrywka będzie dużo ciekawsza.

Godzina 20:15

Nad Arkham zaczyna się burza; huk piorunów ledwo dociera do pomieszczeń magazynu – grube stropy i ściany doskonale wygłuszają większość dźwięków.

Godzina 20:43

Mniej więcej o tej godzinie Badaczy odwiedzi Kenneth Pope, proponując kawę lub herbatę i domowe ciasteczka sporządzone przez jego siostrę. Podczas przerwy w pracy stróż będzie bawił towarzystwo ciekawymi historyjkami i anegdotami.

Po około piętnastu minutach z odległych pomieszczeń dobiegnie stłumiony hałas – Pope wstanie z wyraźną niechęcią i pójdzie sprawdzić co się stało. Wychodząc wspomni coś o szczurach – powód odgłosów powinien wydać się wszystkim banalny. Badacze wrócą do swoich zajęć pogrążając się na powrót w przerzucaniu sprawozdań i wybieraniu najciekawszych eksponatów.

W tym czasie stróż odwiedzi pomieszczenie "Człowieka z Wakefield"– tam znajdowało się źródło podejrzanych dźwięków. Znajdzie połamany stelaż z półkami, rozłupaną skrzynię i mumię leżącą na podłodze. Rzucający się wściekle wewnątrz jej czaszki Arrr' zdołał wszystko tak rozkołysać, że przewróciła się cała szafa z eksponatami. Kenneth, przestraszony widokiem zasuszonych zwłok ale i mocno zaintrygowany, podejdzie do ciała przyglądając mu się uważnie. Powodowany nieznanym pragnieniem (dla nas jego źródło jest chyba oczywiste) pochyli się nad nim, wyciągnie z kieszeni nóż i zacznie próby otwarcia głowy trupa. Po kilku chwilach uda mu się to – gdy zobaczy Insekta z Shaggai, krzyknie przeraźliwie i zerwie się do ucieczki. Nie przebiegnie jednak nawet pięciu kroków– pasożyt dogoni go i przeniknie do jego mózgu. Pope wtedy uspokoi się, zobojętnieje, wróci na środek pomieszczenia i zacznie wszystko porządkować mechanicznymi ruchami.

Tak zastaną go Badacze; jego krzk był wyraźnie słyszalny w pomieszczeniach, w których przebywali dlatego sądzę, że wszyscy będą chcieli sprawdzić co się stało. Gdy wbiegną zdyszani do sali "Człowieka z Wakefield", stróż bezbarwnym głosem opowie im, że przestraszył się leżącej na ziemi mumii. Bohaterowie mogą dojść do wniosku (udany rzut *psychologii* upewni ich w podejrzeniach), że Kenneth Pope znajduje się jeszcze w lekkim szoku – powinni posadzić go w fotelu, a sami zająć się porządkowaniem bałaganu. Postaraj się, by uwierzyli, że wszystko się wyjaśniło; jeśli zbyt poważnie podchodzą do tych wydarzeń zażartuj (ustami stróża) o biegających po nocy mumiach.



Insekt z Shaggai, kontrolujący umysł Kennetha jest spragniony zadawania cierpienia; będzie próbował zatrzymać Badaczy w magazynie. Jeśli poczuje, że wymykają mu się z rąk (a raczej odnóży) użyje wszystkich dostępnych środków, aby ich powstrzymać. Wszystko co od tej pory zrobi lub powie stróż będzie kierowane wolą Arrr'a.

Po kilku minutach sprzątania Pope opuści salę, aby wstawić wodę na herbatę (taki przynajmniej jest oficjalny powód). Gdy upewni się że nikt za nim nie idzie uda się do wejścia do magazynów, uszkodzi linię telefoniczną, wychodzącą na powierzchnię (po zewnętrznej stronie), przerwie przewody energetyczne, parząc iskrami lewą dłoń (nagle zgaśnie światło), zamknie wzmocnione, przeciwpożarowe drzwi (tym razem od środka), po czym połknie klucz. Wtedy Arrr' opuści jego mózg i poleci w ciemności korytarzy realizować dalszy ciąg swojego planu, a stróż osunie się bez przytomności na posadzkę (warto dla potrzeb późniejszych wydarzeń wspomnieć, że omdlałej ofierze zostało 5 PM i 29 PP).

Od tej chwili Badacze są uwięzieni w kilkunastu pomieszczeniach; magazyn ze względów bezpieczeństwa nie ma w tej części okien – w końcu tu przechowuje się najcenniejsze eksponaty. Drzwi wejściowe zostały przed chwilą zamknięte (wyłamanie ich nie wchodzi w rachubę, a zamek jest dość skomplikowany), wyjście ewakuacyjne jest zablokowane – przed trzema dniami przyjechał transport szaf, które z braku czasu nadal zawalają korytarz po ich zewnętrznej stronie dokładnie je klinując. O sposobach wydostania się wspomnę później, teraz wróćmy jednak do akcji.

Arrr' wróci do sali, gdzie przechowywane są jego urządzenia (z którymi został pochowany Teunor). Wybierze generator fal paraliżujących układ nerwowy i od razu go wypróbuje. Błyskawica oślepiających promieni trafi w któregoś z Badaczy, poszukujących teraz jakiegoś światła (działanie identyczne do tego opisanego

przy Insektach z Shaggai w podręczniku podstawowym). Jeśli efekt nie będzie zadowalający, powtórzy atak (z innego punktu pomieszczenia, skierowany w inną ofiarę). Potem odleci, zostawiając krzyczących ze strachu bohaterów, biegających między półkami, przewracających się o siebie. Światło generowane przy strzale z paralizatora jest tak jaskrawe, że jest mało prawdopodobne, by Badacze oślepieni nim byli w stanie dostrzec Arrr'a – jeśli jednak któremuś z nich uda się rzut KON*1 i test Szczęścia, może dostrzec zamazany, uskrzydlony kształt.

Godzina 21:08

Proponuję, drogi Strażniku Tajemnic, byś ustawił sobie w tym momencie zegarek na 21:08; teraz bowiem czas jest najważniejszy. Dyskusje Badaczy trwające godzinę czasu rzeczywistego nie mogą być ściśnięte do pięciu minut w realiach gry – każdy nieprzemyślany pomysł czy nic nie wnosząca propozycja przybliża klęskę, bowiem Arrr' postanowił zabawić się ich kosztem. Pamiętaj także o braku światła – poruszanie się z latarkami, lampami naftowymi lub pochodniami po pomieszczeniach zastawionych szafami, stołami i skrzyniami nie jest proste. Poza tym każdy twój opis powinien brać pod uwagę ograniczone oświetlenie – pojawiają się więc chwiejne cienie tańczące po ścianach, kształty ukazane na chwilę w błysku latarki przybierające formę koszmarów.

Opisy dalszych wydarzeń nie biorą pod uwagę działań Badaczy, możliwości jest zbyt dużo i nie mogę analizować w ich aspekcie zachowań Arrr'a – podaję więc jego pomysły i zarys realizacji, ewentualną modyfikację i improwizację zostawiając każdemu prowadzącemu (należy pamiętać, że Insekt obdarzony jest wysoką inteligencją).

Przybliżę teraz urządzenia zwiadowcy z Shaggai, które pochowane razem z mumią przed tysiącami lat znalazły się w magazynie muzeum uniwersyteckiego: paralizator – Badacze odczuli już jego wpływ, termostat służący do utrzymywania stałej temperatury w pojazdach Insektów, podróżujących przez przestrzeń kosmiczną, kierowany na odległość falami mózgowymi, mogący podgrzewać lub oziębiać otoczenie w granicach od –15(C do +15(C (insekty z Shaggai są odporne na zmiany temperatur, jednak gdy zabierają w podróż niewolników z innych ras, by dostarczali im swoimi jękami i krzykami rozrywki, używają termostatów – martwy niewolnik nie nadaje się przecież do niczego), empatyczny projektor lęku używany zazwyczaj do wzmacniania negatywnych stanów emocjonalnych (jedna z ulubionych rozrywek Insektów z Shaggai) i działko plazmowe. Ten ostatni artefakt składa się z trzech części, jest na tyle ciężki, że Arrr' musi przenosić go w kawałkach i montować zanim będzie mógł go użyć – jest to więc broń stacjonarna. Energii zmagazynowanej w bateriach starczy na dwa strzały, po



ich wykonaniu broń będzie nieprzydatna (chyba że znajdą się na Ziemi jacyś inni członkowie rasy Insektów dysponujący odpowiednimi generatorami). Uszkodzenia powodowane przez działko mogą być dowolnie duże – proponuję, by każdy z was wymyślił sam odpowiednio abstrakcyjną wartość (20+1K100?).

Godzina 21:09

Arrr' chroni się w jakimś spokojnym miejscu by nie narażać się na niepotrzebne ryzyko. Uruchamia zdalnie termostat ustawiając go na minus 15 stopni (kosztuje go to 2PM). Chce odstraszyć Badaczy od pomieszczenia "Człowieka z Wakefield", by zabrać w spokoju pozostałe tam urządzenia. Temperatura we wspomnianej sali zacznie powoli opadać – powietrze po dwóch godzinach równomiernego ochładzania się osiągnie zadany poziom. Sam Insekt zaszywa się w ciemnym kącie ściskając w odnóżach paralizator – na razie czeka.

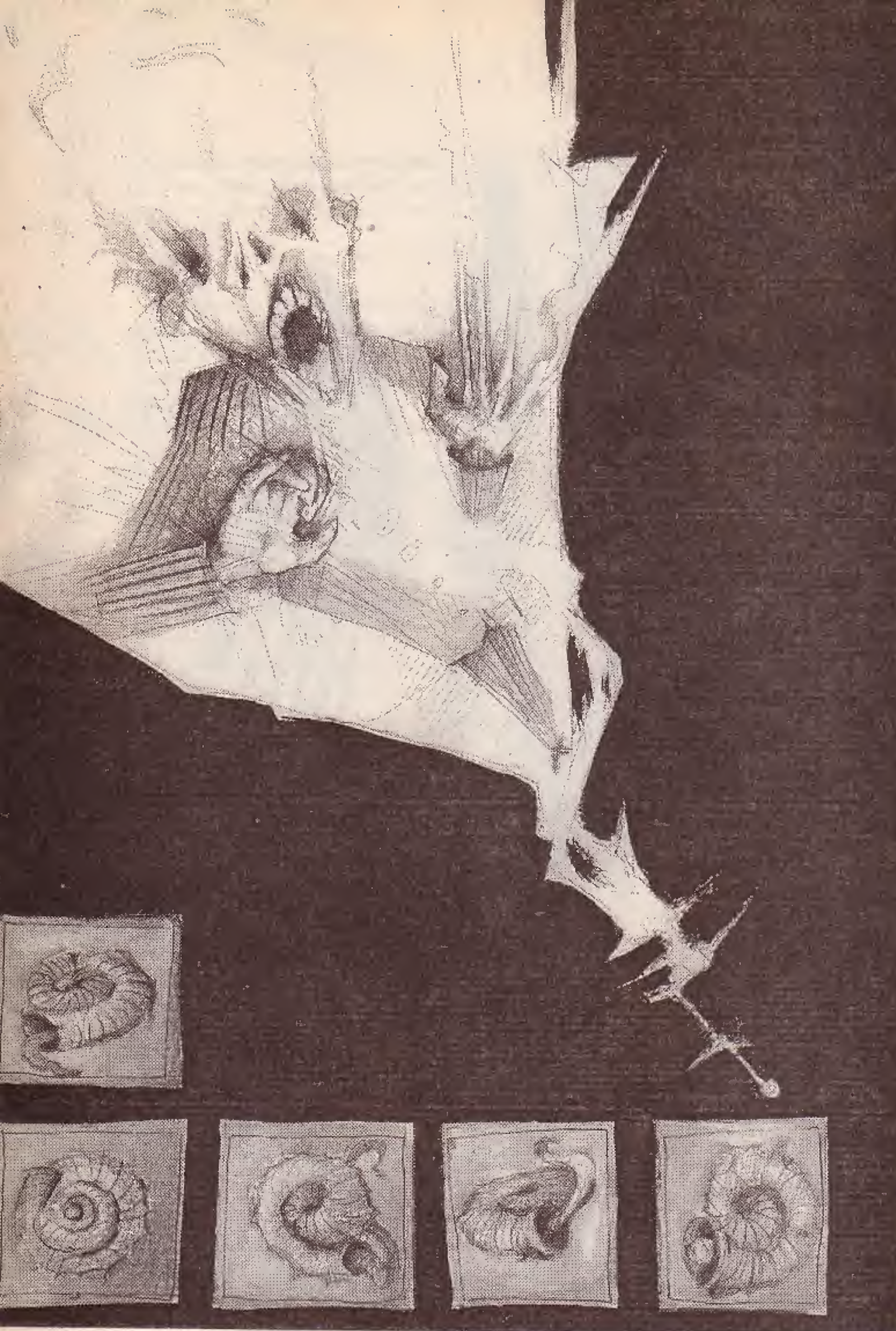
Godzina 21:17

Kenneth Pope odzyskuje przytomność – niewiele pamięta z ostatnich wydarzeń. Jest poparzony, poobijany i osłabiony, a jego stan psychiczny jest opłakany; zaczyna się czołgać w kierunku pomieszczenia służbowego wzywając pomocy ledwo słyszalnym głosem. Stara się znaleźć Badaczy – wie że w grupie będą bezpieczniejsi.

Gdy znajdzie bohaterów (lub gdy oni odnajdą jego) opowie o potworach krążących po korytarzach; skrzydlatych bestiach o setkach kopyt i paszczy; chwilę potem (pod wpływem zmęczenia i emocji) zemdleje.

Godzina 22:36

Arrr' udaje się na rekonesans. Chce sprawdzić, gdzie znajdują się Badacze



przykłada go do skroni i strzela, w przeciwnym przypadku improwizuje. Tylko dzięki błyskawicznej reakcji bohaterów (i udanym testom *pierwszej pomocy*) może pozostać przy życiu.

Jeśli Badacze zabarykadowali się w jakiejś sali pierwszą akcją Arr'a będzie przeniesienie działka plazmowego i wypalenie dużej dziury w drzwiach lub ścianie.

Czas od 23:50 do 3:41

Jeden lub dwa drobne ataki z użyciem paralizatora. Przeniesienie kwatery głównej do innego pomieszczenia.

Godzina 4:00

Arr' postanawia zakończyć całą zabawę – zbliża się świt a wraz z nim okres uśpienia. Przenosi wszystkie swoje artefakty do jednego z szybów wentylacyjnych, a następnie uzbrojony w empatyczny projektor lęku rusza do finałowej potyczki. Planuje doprowadzić wszystkich Badaczy do szaleństwa, przeniknąć do mózgu jednego z nich, zmusić go do dobicia Kennetha Pope (jeśli jego próba samobójcza się nie powiodła) i rozprucia mu żołądka (potrzebny jest klucz), otworzenia magazynów muzeum i ucieczki z Arkham.

UWAGI KOŃCOWE

Scenariusz ten NIE został napisany dla sadystycznych Strażników Tajemnic, których jedyną rozrywką jest niszczenie postaci swoich graczy. Służy – owszem– do wzbudzania strachu ale nie powinien być to lęk obezwładniający– ma działać jak ostroga, zmuszać do wspólnego wysiłku intelektualnego. Gnębienie od początku do końca Badaczy dobrym niewątpliwie narzędziem w postaci Arr'a jest nieporozumieniem – będzie raczej powodem późniejszych animozji niż zadowolenia z gry. Gracze powinni widzieć swoją szansę– jeśli nie uda im się jej wykorzystać to trudno – nie można im jednak zabrać nadziei na zwycięstwo.

Odradzam także prowadzenie tej przygody dla ludzi nieznanych; gdy gra się w wypróbowanym towarzystwie zawsze wiadomo, kiedy zrobić przerwę, spuścić nieco z tonu, rozładować atmosferę. Chodzi przecież o dobrą, ciekawą zabawę.

Teraz kilka uwag technicznych.

Jeśli pomieszczenie nie jest dokładnie oświetlone unikaj długich opisów.

Mierz czas poświęcany przez Badaczy na dyskusje i doliczaj czas wykonywania długich czynności.

Pamiętaj, że Arr' nie jest kretynem – jeśli bohaterowie podpalą magazyn nie będzie czekał do konkretnej godziny, by wypełnić następny element planu.

Gdy Arr' używa empatycznego projektora lęku opisuj jak najszerzej odczucia ofiar. Nie można przeprowadzić tego następująco: "...nagle czujesz się dziwnie, rzucaj 1K100, ile? 68?, no to tracisz 4 PP".

Arr' nie chce zabijać Badaczy – chodzi mu o ich strach i ból. Metod ostatecznych użyje w obliczu bezpośredniego zagrożenia własnej egzystencji.

Nie pozwól by ucieczka Badaczy była prosta i szybka – żaden gracz nie cieszy

i czy próba oczyszczenia terenu w pobliżu jego artefaków się powiodła. Jeśli sala "Człowieka z Wakefield" jest pusta, przeniesie tam swoją kwaterę główną. Zmontuje i ustawi na wprost drzwi działko plazmowe po czym weźmie projektor lęku i ruszy na poszukiwanie bohaterów.

Użycie tej broni kosztuje 1PM, ofiara testuje swoje PM przeciw punktom atakującego, sprawdzając wynik w Tabeli Porównawczej. Zakres psychicznych obrażeń spowodowanych gwałtownym wzmocnieniem lęków wynosi 1K2–1/1K4+2 PP w zależności od powodzenia powyższego rzutu. Człowiek wystawiony na działanie projektora odczuwa najczęściej falę paniki o nieokreślonym źródle. W przypadku gdy ofiarą jest osoba niezrównoważona psychicznie, cierpiąca na fobie lub znajdująca się w stanie długotrwałego obłędu, straty mogą być nawet kilkakrotnie większe.

Po znalezieniu Badaczy Arr' użyje projektora lęku co najmniej dwa razy. Będzie się starał pozostać niezauważony – powinien pomóc mu w tym mały rozmiar; trzeba pamiętać że w źle oświetlonym (lub nie oświetlonym wcale) magazynie jest mnóstwo zakamarków, szpar między skrzyniami, zasłoniętych miejsc. Broń obecnie przez niego używana jest bezgłośna, nie emituje żadnych błysków czy dymów.

Godzina 23:23

Insekt z Shaggai postanawia przyspieszyć tempo wydarzeń – planuje doprowadzić Kennetha Pope do samobójstwa. Zakrada się do pomieszczenia, w którym przebywają Badacze, używa projektora lęku na stróżu (który budzi się z wrzaskiem z odrętwienia) i na moment ukazuje się wszystkim (rzuty na utratę Punktów Poczytalności). Kenneth próbuje się zabić; jeśli ma przy sobie rewolwer

się długo z łatwego pokonania przeszkód, ale także...

...bądź uczciwy; jeśli gracze wymyślą rzeczywiście dobry sposób na opuszczenie magazynu lub zabicie Arrr'a obiektywnie sprawdź czy zadziała.

Insekt z Shaggai jest mały – znalezienie przez niego dobrej kryjówki w słabo oświetlonych pomieszczeniach magazynowych wśród stosów najprzeróżniejszych szaf i skrzyń jest bardzo prostym zadaniem.

Oto lista metod, które mogłyby pomóc Badaczom w wydostaniu się z pułapki wraz z ocenami ich przydatności i szans powodzenia (zaznaczam że jest to mój własny punkt widzenia):

Dzikie wrzaski i wzywanie pomocy – szanse: znikome, ryzyko: żadne. Od wieczora do około 3:30 nad Arkham szaleje burza, poza tym grube stropy i ściany podziemnego magazynu doskonale tłumią wszelkie hałasy. Bohaterowie nic nie ryzykują wrzeszcząc – Insekt z Shaggai i tak najprawdopodobniej wie gdzie się znajdują.

Ucieczka szybami wentylacyjnymi – szanse: niskie, ryzyko: spore. Pomysł byłby świetny, gdyby w tunelach wentylacji nie gnieździły się szczury, rury miały większą średnicę, a Arrr' cierpiałby na klaustrofobię.

Wyważenie głównych drzwi – szanse: żadne, ryzyko: różne. Nie widzę właściwie metody na pokonanie tej przeszkody przy użyciu siły– w magazynie nie ma po prostu odpowiednich narzędzi. Ryzyko zależy od używanych środków – strzelanie do obitych blachą wrót może skończyć się tragicznie.

Otworzenie zamka głównych drzwi – szanse: różne, ryzyko: żadne. Wszystko zależy od umiejętności *otwieranie zamków*. Trzeba jednak pamiętać przy określaniu szans, że wejście ma zabezpieczać cenne zbiory muzealne przed włamywaczami.

Wyważenie wyjścia ewakuacyjnego – szanse: znikome, ryzyko: różne. Szafy zastawiające od zewnątrz są naprawdę solidne, ryzyko – patrz wyżej.

Spalenie wyjścia ewakuacyjnego/blokujących go mebli – szanse: spore, ryzyko: bardzo duże. Drzwi, choć solidne, są drewniane – istnieje jednak duże prawdopodobieństwo spowodowania poważnego pożaru.

Wykucie dziury w murze – szanse: żadne, ryzyko: żadne. Po prostu brak odpowiednich narzędzi.

Teraz kilka pomysłów szalonych:

Kradzież działka plazmowego, nauczenie się jego obsługi, odparowanie drzwi, ściany lub Arrr'a – szanse: ?, ryzyko: bardzo duże. Na pewno potrzeba genialnych posunięć, wielu zdanych testów opierających się o MOC i szczęścia.

Przerobienie zapasowego generatora prądu na spawarkę, wypalenie dziury w drzwiach – szanse: ?, ryzyko: duże. Potrzeba bardzo wysokiego poziomu *mechaniki* i *elektryki*.

Naprawienie uszkodzonej lampy roentgenowskiej, napromieniowanie Arrr'a (duża dawka powinna sprawić, że będzie ociężały i niezdarny), zatłuczenie go czymś ciężkim – szanse: ?, ryzyko: wielkie. Potrzebne wysokie poziomy *mechaniki, elektryki i fizyki* oraz sporo odwagi.

To wszystko, pozostaje mi tylko życzyć przyjemnych gier –

Autor

CHARAKTERYSTYKI BOHATERÓW NIEZALEŻNYCH

Arrr' Y Tãggeh sQn

Insekt z Shaggai, Zwiadowca

S	1	ZR	32
INT	18	KON	1
WYG	9	MOC	20
BC	1	WT	1

Broń: Paralizator:60%, Empatyczny projektor lęku:90%, Działko plazmowe:32%

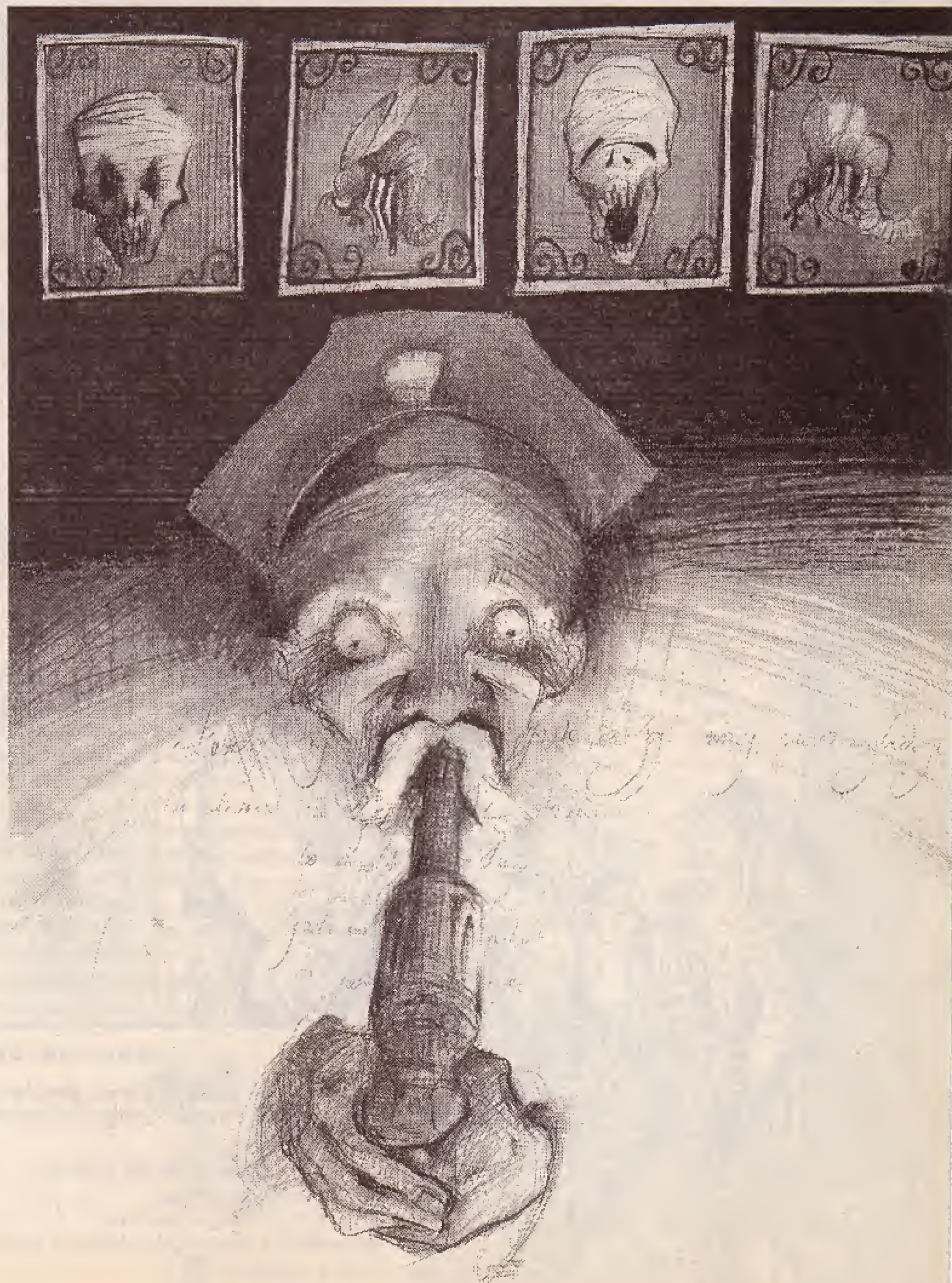
Kenneth Pope

lat 63, stróż nocny magazynu Uniwersytetu Miskatonic

S	11	ZR	10
INT	10	KON	12
WYG	9	MOC	7
BC	15	P	35
WYK	15	MO	+1K4
WT	14		

Umiejętności: Archeologia:12%, Geologia:14%, Historia naturalna:19%, Historia:24%, Nasłuchiwanie:58%, Perswazja:46%, Spostrzegawczość:63%

Cierpi na łagodną formę *entomofobii* (boi się insektów). Niepokoi go szybkość z jaką biegają karaluchy, obawia się zarażenia jakąś chorobą przenoszoną przez muchy czy moskity. Na obchód pomieszczeń zawsze zabiera ze sobą packę i puszkę po kawie, do której zbiera za pomocą kawałka drutu zabite insekty (potem rozsypuje ich truchła przed drzwiami i pod oknami magazynowymi; jest to groźba skierowana do całego robactwa).



OBLĘŻNIE!



Thomas Østerlie

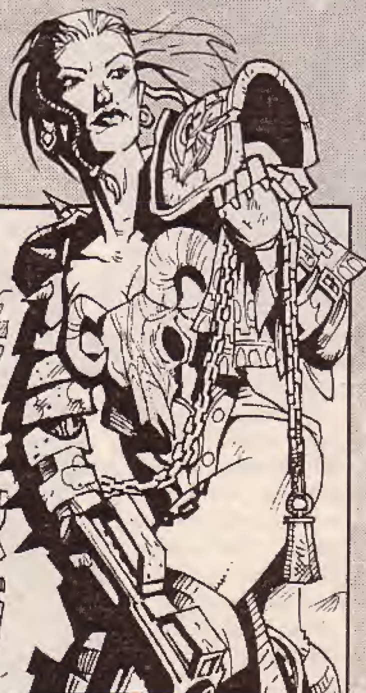
— Spaliście na służbie żołnierzu? — spytał porucznik potrząsając mną mocno.
— Nie, nie Sir... nie spałem — odpowiedziałem.
— Następnym razem postarajcie się zachować większą czujność! — porucznik wskazał w kierunku pozycji nieprzyjaciela; poprzez deszcz i ciemność zobaczyłem liczne rozbłyski, tak jakby to moje zaśnięcie mogło je przywołać. Ale ja nie spałem na służbie; robił to mój partner z okopu, starszy sierżant Benjamin.

— Poruczniku musimy się stąd wynosić! Nie utrzymamy dłużej tego obozu, Sir. — Powiedział człowiek, który spał na parapecie.
— Starszy sierżancie Benjamin, nie wycofamy się. Mamy obowiązek wobec korporacji!
— Ale Sir... — zaczął Benjamin.
— żadnych ale Benjamin. Nie opuścimy naszych pozycji! Koniec dyskusji.

— Wydam rozkaz odwrotu mojemu oddziałowi, czy się to panu podoba czy też nie, poruczniku! — powiedział wyzywająco Benjamin.
Ostatnie słowa porucznika brzmiały:
— Po moim trupie, Benjaminie. Po moim trupie.
— Niech więc tak będzie, Sir. — powiedział Benjamin, odbezpieczając swój M13.
Opuściliśmy bazę, którą założyliśmy trzy dni wcześniej.

Nieznana pozycja w wenusjańskiej dżungli, sierpień 1277.
Jeden z najlepszych dowódców twojej korporacji, biorący udział w wojnie w 1268 Joseph Condrad, został uznany za renegata. Niewiele osób wie co się z nim działo; wielu uważa, że okropności, których doświadczył na wojnie odcisnęły na nim zbyt duże piętno; potem oszalał. Niektórzy twierdzą, że zmienił stronę; że zawarł pakt z samą Mroczną Istotą.

Twoje siły zostały wysłane głęboko w wenusjańską dżunglę, aby go zlokalizować. Podejrzewany jest o przeprowadzenie ataków przeciwko kilku bazom założonym przez korporację, do której kiedyś należał. Twoja misja polega na odnalezieniu i dostarczeniu go do kwatery głównej, gdzie zostanie – przesłuchany. Jeżeli naprawdę jest Heretykiem musi zostać zgładzony.



Jeżeli nim nie jest zostanie przeniesiony do rezerwy. Jedno jest pewne, pozwolenie, by taki szaleniec jak Condrad pozostawał na wolności jest równoznaczne z proszeniem się o kłopoty. Wywiad donosi, że pod jego dowództwem znajdują się znaczne siły; większość z tych ludzi nie zdaje sobie sprawy z tego, że wojna, w której brali udział skończyła się dekadę temu.

ROZSTAWIENIE

Po rozstawieniu terenu, osoba grająca korporacją może rozmieścić 5 znaczników, reprezentujących Miny Claymore w dowolnych punktach na polu bitwy. Znaczniki te posiadają numery od 1 do 5. Przed rozmieszczeniem ich gracz powinien zapisać dwa numery (od 1 do 5); będą to atrapy min. Atrapy min nie mogą zostać zdetonowane – służą one jedynie do zmylenia przeciwnika. Więcej informacji na temat Min Claymore znajdziesz poniżej, w podrozdziale Nowe Wyposażenie.

Gracze mają określone strefy rozstawienia (patrz mapa). Rzuć normalnie K20 aby określić kto rozstawia się pierwszy. Rozstawienie przebiega według standardowych zasad.

SPECJALNE ZASADY

WALKA W NOCY

Podczas walki w nocy modele widzą na 15 cali. Wszystkie strzały są wykonywane z ujemnym modyfikatorem -6 (niezależnie od innych modyfikatorów) Taki sam modyfikator obowiązuje podczas wykrywania modeli. Modele posiadające Bioniczne Oko widzą na odległość 25 cali.

STANOWISKA OGNIOWE

Stanowisko ogniowe traktowane jest jak okop, korzysta się z tych samych przepisów (patrz Ofiary Wojny). Każde stanowisko ogniowe jest wyposażone w broń ciężką. Broń ciężka musi zostać zakupiona dla modelu pojedynczego lub Żołnierza, który może posiadać broń ciężką. Broń ciężka może zostać oparta na dwójnogu (patrz Nowe Wyposażenie).

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Scenariusz trwa 7 tur albo do momentu, gdy jedna ze stron podda się lub zostanie całkowicie zniszczona. Zasady przyznawania Punktów Zwycięstwa zastępują te z książki podstawowej Warzone.

Warunek Zwycięstwa	PZ Korporacji	PZ Tajemnych Kohort
Każde stanowisko ogniowe zajęte pod koniec gry	2	2
Zajęty bunkier pod koniec gry	3	3
Każde 50 punktów w zabitych żołnierzach	1	1
Każde 100 punktów w przyjaznych żołnierzach, którym uda się uciec z pola bitwy	1	—

ODPRAWA KORPORACYJNA

0104 godz. Poniedziałek, 12 Sierpień.
Założyłeś swoją bazę trzy dni temu. Kilka patroli udało się do dżungli, aby zlokalizować pozycję Condrada. Kilka minut temu zostałeś obudzony przez twojego porucznika. Zwiadowcy donoszą o wrogu zbliżającym się do obozu. Cała baza została postawiona w stan gotowości, wszyscy żołnierze znajdują się na swoich posterunkach. Przygotowujesz się do nocnej potyczki. Kiedy opuszczasz bunkier dowództwa wyczuwasz w powietrzu napięcie. Znajdujesz się w oblężeniu.

SIŁY

Wybierz armię z listy dowolnej korporacji (poza Kartelem i Bractwem), wartą 750 punktów. Jako że są to siły rozpoznawcze, w ich skład nie mogą wchodzić żadne pojazdy. Oba stanowiska ogniowe muszą być reprezentowane przez modele żołnierzy z bronią ciężką.

W twojej armii musi się znaleźć jeden ekspert od materiałów wybuchowych (model pojedynczy), który odpali Miny Claymore, rozmieszczone na polu bitwy. Zaopatrz go w zdolność specjalną DEMOLITION (patrz HIRED GUNS, Ofiary Wojny – Komp. #3); kosztuje to dodatkowe 10 punktów. Tylko ten model będzie mógł zdetonować miny, odpalając kilka lub wszystkie na raz (po zużyciu jednej akcji).

Dodatkowo możesz wystrzelić jedną Flarę Fosforową (patrz Nowe Wyposażenie) w ciągu bitwy.

ROZSTAWIENIE

Musisz umieścić wszystkie oddziały w swojej strefie rozstawienia, bez względu na to co mówią na ten temat przepisy gry. Powyższa zasada nie dotyczy:

PZDZ.

Jeden z twoich oddziałów może zostać wysłany na Patrol Zwiadowczy Dalekiego Zasięgu. Zamiast rozstawiać go wraz z resztą armii, możesz wprowadzić go w późniejszej fazie bitwy. Jeżeli się na to zdecydujesz, musisz to zadeklarować na początku tury, przed rzutem na inicjatywę. Rzuć K20, a rezultat podziel przez 3 (zaokrąglając w górę). Jeżeli wynik jest mniejszy bądź równy liczbie tur, które rozegraliście do tej pory (z wyłączeniem bieżącej), możesz wystawić patrol wzdłuż dowolnego krańca stołu, w odległości nie większej niż 6 cali od krawędzi. Oddział może być uaktywniany normalnie w czasie tej tury. Jeżeli wynik był większy od liczby tur, patrol nie może zostać rozstawiony w tym momencie. Możesz próbować go wprowadzić na początku każdej następnej tury.





TAJEMNE KOHORTY

Czas wreszcie nadszedł! Czekałeś na odpowiednią chwilę przygotowując się i modląc. Kometa przeminęła; pieczęć została złamana. Nadszedł czas zniszczenia ludzkości. W ciągu najbliższego miesiąca rozpocznie się rzeź. Niestety, nieprzyjacielska armia spenetrowała twoje terytorium. Musisz ją zniszczyć, zanim atak zostanie rozpoczęty. Wszystko ma zostać wykonane perfekcyjnie. On tak powiedział. Nie pozostaje ci więc nic poza zmieceniem wrogów z powierzchni ziemi. Twój atak rozpoczyna się pod osłoną Ciemności. Wróg musi zginąć!

SIŁY

Utwórz swoją armię Tajemnych Kohort, korzystając z listy zawartej w Bestiach Wojny; twoje siły wynoszą 750 punktów. W twojej armii nie



#9656



#9663



#9528

może znaleźć się Supreme Necromagus i Technomancer.

SPECJALNE ZDARZENIA

Aby wprowadzić element zaskoczenia do bitwy, możesz zagrać jedno (i tylko jedno) z opisanych poniżej zdarzeń specjalnych:

SZCZURZE TUNELE.

Twoi podwładni obserwują Korporacyjnych żołnierzy od momentu, w którym wkroczyli oni na kontrolowane przez ciebie terytorium. Posługując się Mroczną Harmonią, wpłynąłeś na umysł ich dowódcy, zmuszając go do założenia obozu w miejscu, pod którym przebiegają twoje sekretne tunele.

TERAZ UAKTYWNIŁEŚ PUŁAPKĘ!

Wybierz jedno miejsce na polu bitwy (będzie to wyjście z tunelu), a następnie wykonaj rzut i porównaj wynik z odpowiednią rubryką w tabeli rozrzutu. Przesuń wyjście o K20 cali dzielone przez dwa (zaokrąglając w górę) we wskazanym kierunku. Zaznacz wyjście znacznikiem lub kostką. Tunel jest teraz widoczny dla wszystkich modeli, które posiadają go w polu widzenia. Wydostanie się z tunelu zabiera jedną akcję; mogą z niego wyjść trzy modele na turę. Dzięki temu zdarzeniu możesz zachować w rezerwie jeden ze swoich oddziałów – będzie on mógł skorzystać z tunelu. Lokalizacja wyjścia z tunelu jest określana dopiero po zagraniu tego zdarzenia specjalnego.

ZDRADA.

Udało ci się nawiązać kontakt z heretykiem, znajdującym się w szeregach przeciwnika. Mimo że nie należy do twoich kohort, chętnie odda się pod twoje rozkazy. Z samobójczym fanatyzmem otworzy ogień do swoich – kolegów!



#9655



#9526, #9526, & #9861



Jeden ze zwykłych żołnierzy, przynależący do oddziału twojego przeciwnika (nie może to być model pojedynczy ani żołnierz z bronią ciężką) jest heretykiem. Możesz, w dowolnym momencie, przejąć nad nim kontrolę. Od momentu przejęcia kontroli aż do końca bitwy traktowany jest jako model pojedynczy.

WCZESNY PORANEK

Opóźniłeś atak tak, aby zbliżyć się pod osłoną ciemności do wroga i wykorzystać pierwsze promienie słońca. To zdarzenie może zostać zagrane w dowolnym momencie po rozpoczęciu czwartej tury. W momencie nastania poranka wszystkie modele mogą zignorować ograniczenia związane z Walką w Nocy (patrz wyżej).

NOWE WYPOSAŻENIE

DWÓJNÓG

Można go dołączyć do dowolnego lekkiego karabinu maszynowego, dzięki takiemu oparciu broń jest bardziej stabilna w czasie strzału. Rozstawienie dwójnogu kosztuje jedną akcję, od tego momentu broń nie wymaga zapierania się. Dwójnogi znajdują się w Zbrojowni Ogólnej. KOSZT: 2 punkty.

MINA CLAYMORE

Claymore jest miną przeciwpiechotną. W momencie wybuchu w kierunku ofiary wystrzeliwuje zabójcza ilość odłamków, uformowanych w kształt stożka. W momencie uruchomienia miny połóż wzornik miotacza/ strzelby tak, aby trójkąt przykrył znacznik (patrz przykład). Mina zadaje Obrażenia równe 14(x3) wszystkim modelom dotkniętym przez wzornik. Strumień metalowych pocisków nie może zranić modeli stojących za twardą osłoną.

FLARA FOSFOROWA

To urządzenie, przydatne podczas nocnych walk, wystrzeliwuje flarę, oświetlającą pole bitwy, która dryfuje w powietrzu na miniaturowym spadochronie. Flara oświetla obszar w promieniu 5 cali. Połóż znacznik, aby określić centrum oświetlenia. W momencie wystrzelenia flary wykonaj jeden rzut na tabelkę znoszenia. Flarę natychmiast znosi o K20 cali dzielone na pół (zaokrąglając w górę). Wszystko, co znajdzie się w zasięgu jej blasku jest traktowane jak oświetlone światłem dziennym (flara znosi wszystkie ograniczenia opisane w Walce w Nocy) – wszystkie oświetlone modele nadal posiadają ujemne modyfikatory do strzelania i wykrywania w stosunku do modeli nieoświetlonych (patrz Walka w Nocy).

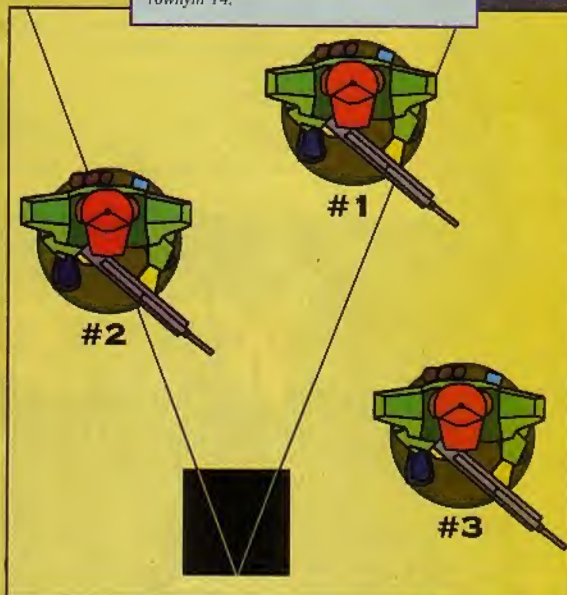
Na początku każdej tury wykonaj rzut K20, dodając do wyniku 5 – za każdą turę po pierwszej, w której flara znalazła się w grze. Jeżeli końcowy rezultat rzutu jest mniejszy od 20, rzuć na tabelkę rozrzutu, przesuwając flarę o K20 cali dzielone na pół (zaokrąglając w górę). Jeżeli wynik wynosi 20 lub więcej, to flara wypaliła się: należy usunąć jej znacznik z gry.

WARIANTY

Scenariusz może zostać również rozegrany przez udziałe dwóch walczących ze sobą korporacji albo Legionu Ciemności – który atakuje bądź się broni. Możliwości są nieograniczone. Co się stanie, jeśli to gracz korporacyjny będzie oblegać obóz Tajemnych Kohort? Co będzie, jeśli to broniący zamiast atakującego będzie mógł korzystać ze specjalnych zdarzeń? (W tym przypadku siły broniącej się strony wynoszą tylko 600 punktów) Co wydarzy się po zakończeniu scenariusza? Czy siłom korporacyjnym uda się odnaleźć Conrada? Jeżeli tak, co się wtedy stanie? Wszystkie zdarzenia mogą się ułożyć w niezwykle interesującą kampanię.

Aby choć w przybliżeniu oddać warunki panujące na polu walki w nocy, możecie wykorzystać podane niżej, zaawansowane zasady ukrywania. Jedną z możliwości jest pozwolenie na używanie tych zasad jedynie armii Algerotha, co będzie symulować ciągłą obserwację obozu korporacyjnego przez Tajemne Kohorty.

Dwie czarne linie na tym rysunku oznaczają wzornik miotacza/strzelby. Wszystko, co znajdzie się w ich zasięgu zostaje trafione przez odłamki Miny Claymore. W tym przykładzie żołnierze 1 i 2 zostali trafieni wybuchem i muszą wykonać trzy testy Pancerza przeciwko Obrażeniom równym 14.



ZAAWANSOWANE ZASADY DOTYCZĄCE KRYCIA

Na prawdziwym polu bitwy raczej nie może dojść do sytuacji, w której wrogie wojska znają dokładnie skład armii przeciwnika. W przypadku Warzone'a wygląda to trochę inaczej. Pomimo że kładziesz żetony Ukryty obok modelu, twój przeciwnik może z łatwością określić, które z ukrytych figurek posiadają ciężką broń, które są modelami pojedynczymi itd. Może ich więc unikać. Podane poniżej zasady mają zmienić tę sytuację. Skomplikują nieco wasze gry, ale na pewno nie sprawią wam większych kłopotów.

PRZYGOTOWANIE

Będziesz potrzebował kilkudziesięciu znaczników Ukryty. Za pomocą ołówka lub długopisu, który nie będzie przebijał, napisz numer na odwrocie każdego znacznika; jeden numer na każdy oddział znajdujący się w twojej armii. Powinieneś wykonać znacznik Ukryty dla każdej figurki w twojej armii, oznaczając każdy oddział i model pojedynczy osobno, poprzez przypisanie im różnych numerów. Możesz również nazwać swoje drużyny np. Oddział Jeremiasz, drużyna Alfa lub oddział Hitoshiro. Wybór należy do ciebie, musisz jedynie pamiętać, który zestaw żetonów Ukryty odpowiada danej drużynie lub modelowi pojedynczemu.

Nie potrzebujesz wykonywać osobnych znaczników dla zwykłych żołnierzy, musisz natomiast zrobić takie dla dowódców lub specjalnie wyposażonych żołnierzy (np. w broń ciężką lub

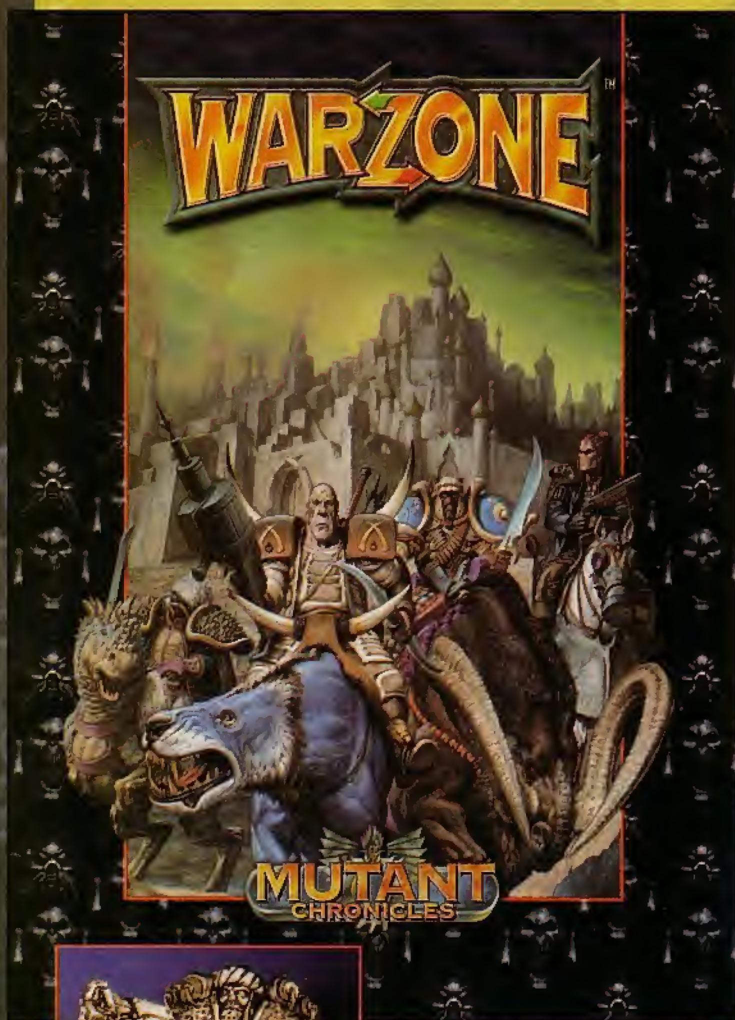
#9529

DARK EDEN

By Thomas Østerlie

Upłynęło wiele wieków, ale mieszkańcy Ziemi nie zapomnieli jednego – tego, że pobratymcy, którzy udali się do gwiazd pozostawili ich samych. Na odległej Lunie Bractwo zdało sobie sprawę z ponownego przebudzenia Ziemi. Jego członkowie widzieli postęp cywilizacji i czuli skazę Ciemności. Patrzyli na zapomniane miejsce swych narodzin ze zgrozą. Wiedzieli, że powstał nowy raj. Raj pełen wojen prymitywnych plemion i skazy zła. Nadali Ziemi nową nazwę, związaną z jej ponurym wyglądem... MROCZNY RAJ!

Mroczny Raj jest nowym, czwartym z kolei dodatkiem do gry Warzone. Suplement ten jest wprowadzeniem do świata Mrocznego Raju, znanego niektórym z Was z popularnej gry karcianej o tej samej nazwie. Opisane w książce zdarzenia rozgrywają się na Starym Kontynencie





(Europie) po Exodusie.

CO NOWEGO?

Mroczny Raj jest dodatkiem do gry Warzone; wykorzystywane są w nim przepisy dokładnie przez was poznane i polubione od momentu ukazania się podręcznika głównego.

Chcąc przybliżyć warunki panujące na zniszczonej i zanieczyszczonej Ziemi, dodano nowe, ekscytujące zasady. Mam nadzieję, że spodobają się wam tak bardzo, jak mi.

WPŁYW TERENU

Bezmyślna polityka korporacji nieodwracalnie zniszczyła Ziemię i wkrótce ludzie odczuli skutki swych działań. Bogactwa i zasoby naturalne planety zostały wyczerpane, a wyziewy cywilizacji stopniowo zanieczyściły atmosferę. Z łona Matki Ziemi wylęgły się nowe choroby. Zarazy rozprzestrzeniały się jak pożar, jedne bardziej śmiertelne i niebezpieczne od drugich. Cienka warstwa ozonowa zanikła z powodu efektu cieplarnianego, co spowodowało deformację powierzchni Ziemi, jak również mutację nieszczęśliwców, którzy na niej pozostali. Jedynie grupki wybrańców zdołały ukryć się w podziemnych schronach. Celem przeprowadzanych przez nich ataków nuklearnych stały się tzw. „gorące strefy" znajdujące się na powierzchni Ziemi; w ten sposób zamierzano pozbyć się ostatecznie źródeł chorób. Atmosfera planety wypełniła się mieszaniną radioaktywnego pyłu i popiołu.

Jeśli pomysł wykorzystania wpływu pogody podczas gry w Warzone wydaje ci się dziwny, to będziesz raczej zaskoczony, przeprowadzając walki w Mrocznym Raju.

Po rozstawieniu wszystkich modeli, ale przed rozpoczęciem pierwszej tury, możecie określić warunki panujące na polu bitwy rzucając kostką i porównując wynik ze specjalną tabelką Efektów Terenu. Możecie spotkać się z niezbyt szkodliwą Czarną Zamiecią, Burzą lub Epidemią. Te nowe elementy dodane do rozgrywek w Mrocznym Raju mają za zadanie symulować nieprzewidywalne zjawiska, zachodzące na Spalonej Ziemi. Podczas gdy Czarna Zamieć może jedynie osłabić twoich żołnierzy, w czasie Burzy może zginąć kilka modeli mających pecha. A Epidemia... czy muszę pisać dalej?

Zasady te sprawiają, że żadna rozgrywka nie jest już taka prosta, jak dotychczas. Wpłynęło to między innymi na mój wybór składu armii. Przedtem mogłem polegać na jednym sposobie gry zapewniającym mi zwycięstwo niemal za każdym razem. Teraz muszę się liczyć z każdym możliwością, którą przyniesie rzut na tabelę Efektu Terenu. Nie mogę polegać wyłącznie na żołnierzach uzbrojonych w broń ciężką, kiedy gram armią Synów Rasputina. Co się stanie, jeżeli wylosuję Czarną Zamieć? Może to spowodować oślepnięcie połowy mojej armii. W związku tym przy wyborze oddziałów w Mrocznym Raju należy myśleć zupełnie inaczej, niż ma to miejsce w czasie zwykłej rozgrywki Warzone.

SPECJALNE UMIEJĘTNOŚCI





BESTIE

Naprzeciw nas pojawiły się koszmarne bestie – potężne stworzenia, przemierzające galopem zdewastowane pole bitwy, pragnące zabić wszystko, co stanie na ich drodze. Ujeżdżane przez najodważniejszych z wojowników, potwory te wzbudzają strach zarówno wśród wrogów, jak i przyjaciół. Próba powstrzymania ich była czystym szaleństwem. Ale my pozostaliśmy na swych miejscach, oczekując na ich szarżę.

Każda z sił występujących w Mrocznym Raju posiada swoje własne bestie; Rasputini – Kozaków, Templariusze – Kawalerię, Triada – Kawalerzystów, a Horda – Mamuty Zaćmienia. Wszyscy używają potężnych, ociężałych bestii, które przemierzają pola bitew.

Zasady przeznaczone dla bestii są wierne stylowi Warzoneía – proste, ale realistyczne. Bestia i jeździec posiadają jedną charakterystykę – przecież działają jako jedno stworzenie, tak więc druga charakterystyka jest niepotrzebna. Obie istoty walczą i giną jako jeden model.



Każda z sił używa swoich bestii na różne sposoby, ale w większości przypadków zwierzęta wykorzystywane są jako ruchome platformy strzelnicze lub do walki wręcz, w której mogą szybko zdobyć przewagę dzięki swym rozmiarom. Bestie mogą być szczególnie niebezpieczne, ponieważ wiele z nich potrafi przeprowadzić kilka ataków wręcz podczas jednej akcji.

Jest to coś, z czym raczej nie chciałbyś zetknąć się na polu bitwy – chyba, że sam posiadasz bestię, która będzie zdolna odeprzeć atak.

Pozostali przy życiu ludzie zaczęli badać ocalałe fragmenty starożytnych ruin, odkrywać ukryte, dawno zapomniane technologie i bronie, które miały uczynić ich silniejszymi i niepokonanymi. Nadrabiając braki w znajomości wojennej technologii i uzbrojeniu, wielu mieszkańców Mrocznego Raju udoskonaliło stare lub stworzyło zupełnie nowe umiejętności walki.

Mroczny Raj przedstawia dziewięć nowych umiejętności specjalnych, dostępnych dla sił walczących na Spalonej Ziemi. Wszystkie są wyjątkowe i zostały stworzone po to, by oddać charakter Mrocznego Raju.

Umiejętność specjalna GUNFIGHTER pozwala modelowi na oddanie dwóch strzałów w jednej akcji. Fanatyczny Bieg Poświęcenia (SACRIFICIAL RUN) jest odpowiednikiem szarży Banzai, jednak jego konsekwencje są o wiele poważniejsze – zarówno dla ofiary, jak i atakującego. Wydając z siebie wściekły okrzyk, fanatyk szarżuje na najbliższego wroga rozpoczynając walkę, której nie przerwie aż do momentu, w którym zginą wszyscy wrogowie znajdujący się w jego polu widzenia lub on sam. Pozostałe umiejętności specjalne to między innymi: Męczeństwo, Pasterstwo itd.



MODELE SPECJALNE

Sztandary Synów Rasputina zawsze powiewają dumnie nad polem bitwy, podnosząc morale armii. W tym samym czasie przerażające chorągwie i ikony wzbudzają strach w sercach wrogów.

Modele specjalne są nowym rodzajem żołnierzy, przedstawionym w Mrocznym Raju. Mogą one towarzyszyć tylko niektórym jednostkom, nie będącym ani członkami oddziału, ani modelami pojedynczymi. Modelami specjalnymi mogą być chorąży, żołnierze wyposażeni w niezwykłe bronie, itp. Modele te znajdują w częściowym kontakcie z oddziałem; muszą pozostawać w odległości 6 cali od dowolnego członka drużyny, niekoniecznie dowódcy oddziału. Modele specjalne są ciekawym dodatkiem do rozgrywek w Warzone!

#9908





#9910

CO Z NOWYMI SIŁAMI?

Stara Europa jest miejscem potyczek, jakie toczą pomiędzy sobą cztery główne siły: Synowie Rasputina, Luterańska Triada, Templariusze i Horda Półksiężyca. Każda z nich przedstawia unikalny i charakterystyczny obraz, utworzony z niezwykłej mieszaniny mitologii, historii oraz dziejów współczesnych.

Każde Kompendium do Warzone prezentuje nowe rodzaje żołnierzy;





Mroczny Raj nie jest wyjątkiem. Opisano tu cztery nowe armie, dzięki którym rozgrywka Warzone osiągnęła nowy wymiar. Będąc mniej zawansowanymi technologicznie, mieszkańcy Mrocznego Raju wyspecjalizowali się w walce na mały dystans. W Mrocznym Raju jest o wiele więcej walki wręcz, co czyni Warzone systemem jeszcze szybszym i bardziej dynamicznym. Wojna w Mrocznym Raju jest niezwykle okrutna, nikt nie bierze jeńców.

Podczas testowania tego dodatku stwierdziłem się, że największym utrudnieniem jest brak broni dalekiego zasięgu. Z początku prowadziło to do bardzo dużej liczby pojedynków wręcz. Dopiero później zorientowaliśmy się, iż walka na krótkich dystansach nie zawsze musi oznaczać konieczność bezpośredniego starcia. Odkrycie to nadało naszym grom nowy wymiar.

SYNOWIE RASPUTINA

Synowie Rasputina posiadają największe wpływy w regionach północnych i północno-wschodnich Starej Europy. Ich ciągle rozrastająca się Rzesza nie ma żadnych granic. Każdy, kto nie podda się ich maszynie wojennej powinien liczyć się ze strasznymi konsekwencjami.


#9904

Synowie Rasputina są moją ulubioną armią. Preferuję ich ze względu na dużą różnorodność jednostek. Posiadają największą siłę ogniową spośród wszystkich plemion. Ich arsenał broni ciężkich nie ma sobie równych, wyróżniają się również stosunkowo dobrymi pancerzami. Poza tym można tu znaleźć kilka naprawdę fajnych jednostek specjalnych; na przykład Komandosi Jaeger, słabo opancerzeni szaleńcy, którzy wzlatują w niebo zawieszeni pod swymi lotniami.
Ta różnorodność połączona z wyglądem (który jest niezwykle ważny podczas wyboru armii) tworzy z



armii Synów Rasputina zbiór modeli, które musisz posiadać w swojej kolekcji.

Trzon armii Rasputinów stanowią Soldaci. Są dobrze opancerzeni i uzbrojeni w potężne karabiny szturmowe, a ich specjalnością jest połączenie szybkości i siły ognia. żołnierzy tych wspomagają Soldaci Szturmowi, komandosi wyposażeni w przerażające bronie gazowe.

Armia Synów Rasputina byłaby niczym bez Kozaków. Dosiadający olbrzymich Stalowych Byków, szarżują na wroga wymachując swymi szablami. Ich atak wspierają potężne bronie ciężkie Kozaków, zamontowane na bestiach.

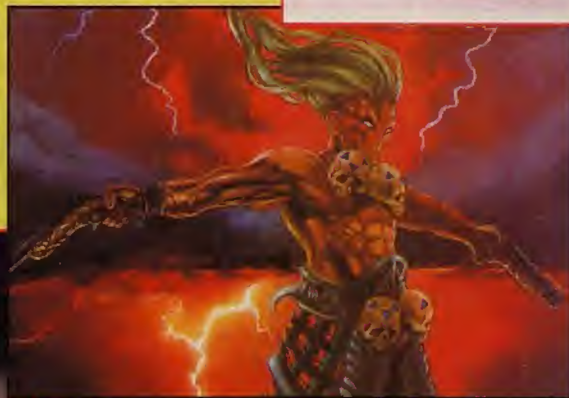
Dodatkowo do armii można włączyć kilka jednostek specjalnych. Należą do nich między innymi Komandosi Jaeger, Soldaci Szturmowi, jak również Kozaccy Zwiadowcy.



LUTERAŃSKA TRIADA

Na północy i zachodzie Luterańska Triada broni ziem swych przodków przed najazdami Synów Rasputina i grabieżami dokonywanymi przez Templariuszy. Luteranie przeciwstawiają znaczącej przewadze liczebnej wroga swoją odwagę, wiarę i umiejętność współpracy.

Podczas gier testowych okazało się, że morale żołnierzy





Luterańskiej Triady jest niemal nie do złamania. Mogą wytrzymać niezwykle dużo, zanim spanikują lub uciekną z pola bitwy. Chociaż nie są najlepsi w atakach na duże odległości, tich nadzwyczajne umiejętności w walce znakomicie rekompensują tę wadę.

Luterańska Triada to trzy rody posiadające jedną cech wspólną: ziemię. Wszystkie trzy – Ród Ash, Ród Kaina



i Ród Wrought – mają specjalne cechy, czyniące z każdego z nich unikalną grupę. Tak więc Luterańska Triada to trochę jak trzy siły połączone w jedno. Ród Ash znany jest z tego, że jego członkowie zapadają na nagłe schorzenia, pozostawiające znamiona. Członkowie Rodu Kaina ozdabiają swe ciała tatuażami, mającymi obdarzyć ich mistycznymi mocami. Niezwykle przesądni wobec zjawisk nadnaturalnych są ci należący do Rodu Wrought; zapewniają sobie ochronę przed mistycznymi mocami korzystając z zaklęć Sztuki, Mrocznych Darów oraz wiedzy dostępnej tylko w Mrocznym Raju.



#9551

Luterańscy Patriarchowie mogą odprawiać bitewne Rytuały – jeden z dwóch rodzajów sił mistycznych charakterystycznych dla Mrocznego Raju. Rytuały porównywalne są do czarów Sztuki bądź Mrocznej Harmonii, ale ich efekty są o wiele potężniejsze (niestety, mają niewielki zasięg). Wspomagana przez Kawalerzystów, Luterańska Triada jest siłą trudną do pokonania.



TEMPLARIUSZE

Kościół Porzuconych Dzieci Matki Ziemi króluje niepodzielnie nad południowo-zachodnimi i centralnymi rejonami Starej Europy. Jego członkowie są nie tylko najlepiej zorganizowani spośród wszystkich plemion, ale również najbardziej fanatyczni. Templariusze to rasa zmutowanych ludzi, znakomicie zaadoptowanych do życia w toksycznym środowisku Mrocznego Raju.



Będąc zdolnymi do oddychania zatrutym powietrzem i do życia na skażonej ziemi, Templariusze uważają się za jedynych wybranych dziedziców Mrocznego Raju. żołnierze Hordy, tworzący trzon sił Templariuszy, z okrzykiem bitewnym „Ferro Et Igne" na ustach szarżują do walki. Dowódcy oddziałów – Centurioni – za pomocą biczy wprowadzają żołnierzy w szał bitewny. Dzięki temu, nie ulegają panice i nie uciekają z pola bitwy. żandarmi, zarówno łowcy jak i Bestale, są najlepszymi żołnierzami Templariuszy. Bestale są opiekunami zwierząt; każdy kontroluje dwa dzikie koty bojowe, nazywane Czyścicielami. Jednostką podążającą na czele sił Templariuszy jest Kawaleria – zawzięci wojownicy, dosiadający bestii zwanych Prorokami. Jako pierwsza atakuje lekka Kawaleria, a następnie Ciężka, zmiatając przeciwnika z powierzchni ziemi. Ciężkie Harpuny Kawaleryjskie zamocowane na największych Prorokach, czynią z Templariuszy niezaprzeczalnych władców centrum Starej Europy.



HORDA PÓŁKSIĘŻYCA

Plemiona tych nomadów (ich korzenie sięgają terenów południowo-wschodnich) ciągle podróżują w poszukiwaniu miejsca, które mogliby nazwać domem. Ludzie ci hodują potężne bestie, które pomagają w pracy, wojnie i ochronie obozów. Chan, wybrany przez Hordę na przywódcę stoi na czele swego ludu.

Siły zbrojne Hordy Półksiężyca składają się w większości z bardzo dobrze wytrenowanej piechoty, co jest o tyle dziwne, że członkowie plemienia są nomadami. żołnierze Hordy Półksiężyca to religijni fanatycy; większość z nich nie ulega panice i nie ucieka z pola bitwy. Należą do nich żołnierze Dżihad, brutalni wojownicy podążający za słowami i wizjami Proroków oraz żałobnicy, wojownicy miewający w czasie szarży wizje własnej śmierci.





WARZONE™

DARK EDEN


The Sons of Rasputin


The Templars


Crescentia


The Lutheran Triad


Valpurgius / Dark Legion

Przywódcami tych sił są Prorocy, święci ludzie, którzy wypowiadają Proroctwa na polach bitew. Proroctwa są drugim typem sił mistycznych występujących w Mrocznym Raju.

A CO Z RESZTĄ?

Prawdopodobnie martwisz się, że nie będziesz mógł korzystać z tych figurek do Warzone'a, które już posiadasz. Nie martw się, o wszystko zadbaliśmy.

KORPORACJE.

Wszystkie korporacje ignorowały Mroczny Raj aż do chwili obecnej. Być może chcą wrócić po surowce, które ocalały nienaruszone. Być może potrzebują miejsca na ekspansję. Być może jest jakiś inny powód... Tylko nieliczni mieszkańcy Systemu Słonecznego wiedzą, że korporacje wysyłały oddziały do Mrocznego Raju. Wszystkie korporacje i Bractwo posiadają niezależne Jednostki Specjalne, stacjonujące cały czas na Mrocznym Raju. żołnierze ci są wyposażeni w sprzęt, zapewniający przeżycie w surowych warunkach planety. Każda korporacja posiada kilka nowych typów żołnierzy opisanych w Kompendium: Mroczny Raj, przeznaczonych specjalnie do działań na ojczystej planecie wszystkich ludzi.

Czasami zdarzają się sytuacje, w których siły ekspedycyjne wymagają wsparcia regularnych żołnierzy korporacyjnych. Wyposażając żołnierzy w systemy podtrzymywania życia (musisz ponieść na to dodatkowe koszty), możesz wystawić w Mrocznym Raju regularną armię z Warzona – zasada ta dotyczy wszystkich modeli. Wystawienie sił korporacyjnych przeciwko plemionom, zamieszkującym Mroczny Raj jest niezwykle interesujące – to tak, jakbyś rozpoczynał grę w Warzone od początku, ponieważ miejscowa opozycja jest siłą, z jaką jeszcze nigdy nie dane ci było walczyć.

Podczas akcji w Mrocznym Raju twoi żołnierze korporacyjni wymagają obecności dowódcy operacji. Jest to jeden z żołnierzy, znajdujących się w korpusie ekspedycyjnym. Doświadczony wojak, przyzwyczajony do bitew w Mrocznym Raju; doskonale zna teren i potencjalnych wrogów.

To jeszcze nie koniec! Jeżeli tylko tego sobie życzysz, możesz wystawić mieszaną armię, złożoną z żołnierzy korporacyjnych i plemion Mrocznego Raju! Pozwoli ci to na pewną elastyczność podczas przeprowadzania walk, zanim skompletujesz swoją armię Mrocznego Raju.

Jakby tego było mało, możesz wykorzystać jednostki plemienne do walk poza Mrocznym Rajem. Dodając do twoich sił korporacyjnych dowódcę operacji możesz wystawiać sprzymierzeńców z Mrocznego Raju podczas walk na innych planetach. Oczywiście jest pewien minus takiego stanu rzeczy: armia złożona z modeli korporacyjnych i sił Mrocznego Raju otrzymuje negatywny modyfikator -4 do inicjatywy.

Założę się, że jesteś całkowicie pewny, iż twoje siły korporacyjne z łatwością rozniosą armię Mrocznego Raju, nieprawdaż? Lepiej zastanów się dwa razy! Nigdy nie miałem takich problemów z pokonaniem wroga, jak w przypadku walki korporacji z siłami plemiennymi. Z powodu odmiennych cech i taktyki tubylców przegrywałem raz za razem. Wtedy zdałem sobie sprawę, że nie mogę grać


Carnal Harvester



korporacją w sposób, do którego przywykłem. To zmusiło mnie do wymyślenia nowej taktyki, dzięki której mógłbym przeciwstawić się niepokonanym siłom Mrocznego Raju. Będąc tak zwanym ekspertem Warzonea poznałem grę na wylot. Tak mi się przynajmniej wydawało. Walka przeciwko nowymi siłom – i za ich pomocą – była bezprecedensowym wyzwaniem (ale ekspert, co?).


#9899

LEGION CIEMNOŚCI

Legion Ciemności również nie próżnował. Zyskał kilku sprzymierzeńców pośród przywódców plemion, ale także kilku nieprzyjaciół. Legioniści mają przyjaciół wśród wielu ludzi. Nauczają, kontrolują i rosną w potęgę.

Oprócz nowego zestawu modeli Legionu Ciemności możesz wykorzystywać każdą figurkę opisaną w poprzednich dodatkach. Jak zwykle Legion Ciemności jest z najbardziej złożoną siłą występującą w Mrocznym Raju – posiada Nassali, Gomoryjskich Kastratów, RAZYDÓW NASCA i INFERNAL CORRODERS. Oczywiście wszystkie te nowe modele mogą zostać użyte do walk na innych planetach. Legion Ciemności nie zna granic!

Możesz nawet stworzyć Przymierze. Pozwala ci to na wybranie żołnierzy z listy sił jednego plemienia, którzy wspomogą twoje modele Legionu Ciemności. Czy coś opuściłem? Wystawianie Przymierza do walk poza Mrocznym Rajem – możesz to zrobić płacąc za systemy podtrzymywania życia dla twoich sprzymierzeńców.

Jak widzicie, Mroczny Raj został stworzony z myślą o jak największej elastyczności. Nie istniał żaden powód, aby miał powstać nowy dodatek, który uniemożliwiałby wykorzystanie starych figurek. W każdej chwili można je użyć na równi z nowymi!





ROZWIĄZANIE KONKURSU

A teraz rozwiązanie konkursu: Przygoda z łaciną, ogłoszonego w przygodzie Andrzeja Łukasiaka pt. *Praesente medico nihil nocet* kilka numerów temu. Dotyczył on prawidłowego przetłumaczenia zwrotów występujących w przygodzie z łaciny na język polski. Oto prawidłowe rozwiązanie:

praesente medico nihil nocet – w obecności medyka zaszkodzić nie może;
sit tibi terra levis – niech ci ziemia lekką będzie;
bene netus et posesionatus – dobrze urodzony i posiadający ziemię;
aurea prima sata est aetas – złoty był ów wiek złoty;
ergo – więc;
Dei gratia – z bożej łaski;
dis aliter visum – bogowie inaczej postanowili;
ex abrupto – niespodziewanie;
nec Hercules contra plures – i Herkules nie poradzi przeciw wielu (i Herkules dupa, kiedy ludzi kupa);
nolens volens – chcąc nie chcąc;
remis velisque – wiosłami i żaglami (co żywo, co tchu);
prima facie – na pierwszy rzut oka;
sui generis – swego rodzaju, swoisty;
ex aequo – po naszemu (jednakowo);
barbaros – barbarzyńca;
utrumque paratus – przygotowany na wszystko;
dies irae – dzień gniewu;
de facto – istotnie (rzeczywiście);
cum tempore – z możliwością niewielkiego spóźnienia
nihil est ab omni parte beatum – nie ma rzeczy błogosławionej pod każdym względem;
extinctus amabitur idem – i w grobie będzie przez ludzi kochany;
Si monumentum requiris circumspice – jeśli szukasz jego pomnika, rozejrzyj się dokoła;
ergo bibamus – więc pijmy;
nullum vinum nisi hungaricum – nie masz wina nad węgierskie;
consilium – rada (narada);
ambo meliores – obaj lepsi;
flagrante delicto – na gorącym uczynku
quieta non movere – nie budzić licha
Si venita verbo, praesente medico nihil nocet, exceptis excipiendis – jeśli można tak się wyrazić, w obecności lekarza zaszkodzić nie może – z wyjątkiem tego co jest wyjątkiem.

A teraz... uwaga... (Odpowiedzi przyszła masa – więcej niż się spodziewaliśmy) Uwaga... Zwycięzcą, który otrzyma od nas książkę Waltera Jona Williamsa pt. *Aristoi*... jest... **Piotr Rodak z Lublina**. Gratulacje.

Miłośniku KG! Wytnij i zachowaj dla Potomnych!!!

JESIEŃ TO PRZEDSTAWIA

NOWA KRAINA GOBLINÓW 19

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

Redaguje zespół:
Zespół

Korekta:
(automagiczna)

Stale współpracują:
Yossa i Yossa, oraz Yossa

AUTENTYCZNE ZAPISY Z AUTENTYCZNYCH SESJI

ZŁOTY POSĄŻEK,
czyli niech was bogowie w opiece mają.

Występują: Borowik – krasnolud; kapłan największego i najpotężniejszego boga Duruma; Lindrillin – elf; kapłan największego i najpotężniejszego boga Addaina; Ojciec Max – człowiek; kapłan największego i najpotężniejszego boga Gaa; Mistrz Gry – rasa nieznana; największy i najpotężniejszy osobnik w pokoju.

Mistrz Gry: Wezwał was do siebie przeor świątyni Korra.
Ojciec Max: A po co mamy tam iść?
Borowik: Wyznawcy Korra to wredne skunksy. Nie mam zamiaru z nimi rozmawiać.
Lindrillin: A poza tym ta świątynia leży na drugim końcu miasta.
MG: Przypominam wam, że to najbogatsza świątynia w całym księstwie.
OM: Tak? No cóż, zawsze byłem ciekaw jak wyglądają obrzędy tej prymitywnej wiary.
L: W zasadzie, to miałem ochotę na jakiś długi spacer. Mogę się przejść do tej świątyni Korra.
B: Możecie mi nie wierzyć, ale od czasu do czasu lubię sobie porozmawiać z jakimś wrednym skunksem. Chodźmy.
MG: Przeor świątyni Korra przyjął was w swojej prywatnej komnacie. Powiedział, że w nocy skradziono z jego świątyni złoty posążek. Pozostawione przez włamywaczy ślady świadczą o tym, że byli to wyznawcy Ydena.
B: Wyznawcy Ydena to wredne skunksy.
OM: Myślę, że moglibyśmy odzyskać ten posążek.
MG: Jeśli wam się uda, to każdy z was dostanie worek złota.
L: To na co czekamy? Chodźmy do świątyni Ydena.
MG: Świątynia Ydena to duży, szary budynek stojący tuż obok miejskich murów. Wchodzicie do przestronnego przedsionka. Z bocznego korytarza słyszycie odgłos zbliżających się kroków.
B: Najlepiej od razu zabijmy te wredne skunksy.
OM: Tak jest. Wykończmy ich wszystkich.
MG: Z korytarza wychodzi grupa skąpo odzianych kapłanek o długich włosach i wydatnych biustach. Z miejsca rzucają wam się na szyje krzycząc: *„Och, nasi kochani wybawcy! Tylko wy możecie nas uratować!"*.
B: ?!
OM: !?
L: Dzień dobry...
MG: Kobiety mówią, że wyznawcy Furusa porwali ich Najwyższą Kapłankę. Chcą ją złożyć w ofierze przed złotym posążkiem skradzionym ze świątyni Korra. Jeśli ją uwolnicie, to wszystkie kapłanki Ydena oddadzą się wam duszą i ciałem.
B: Wyznawcy Furusa to wredne skunksy, ale już my sobie z nimi poradzimy.
OM: Może wzięlibyśmy jakąś zaliczkę?
MG: Mówią, że nie ma czasu. Ofiara ma być złożona w ciągu kilku najbliższych godzin.
L: Dobra. Ruszamy do świątyni Furusa.
MG: Przy głównym ołtarzu świątyni Furusa stoi jakiś kapłan w czerwonej szacie.
OM: Może załatwimy to dyplomatycznie. Myślicie, że to zwykły akolita?
L: Ma czerwoną szatę. To pewnie jeden z głównych kapłanów.
OM: Zwracamy się do niego „wasza świątobliwość" czy „jaśnie oświecony"?
L: Podobno ci kapłani uważają się za braci swego boga.
OM: A więc może „bracie wielkiego Furusa"?
L: Tak, to dobry pomysł.
B: Podchodzę i rozwalam mu czaszkę maczugą.
OM: W tej sytuacji damy sobie raczej spokój z dyplomacją.
L: Tak. Odłóżmy to na kiedy indziej.
(trzygodzinna przerwa na rzucanie kostkami i walkę z wyznawcami Furusa)
MG: No dobra, zabiliście już wszystkich.
B: Tak szybko? A to szkoda.
MG: W wielkiej podziemnej sali stoi czarny ołtarz z przywiązaną do niego kapłanką. Obok widać półmetrowej wysokości złoty posążek wysadzany drogimi kamieniami. Kapłanka jest zakneblowana i cicho jęczy.
B: Wydaje mi się, że ten złoty posążek powinien zostać poświęcony Wielkiemu Durumowi.
OM: Święta księga boga Gaa mówi o stworzonym przez niego złotym posążku. To naprawdę wielkie szczęście, że go odnalazłem.
MG: Kapłanka zaczyna charczeć. Zdaje się, że brakuje jej powietrza.
L: Przecież ten posążek przedstawia elfa! Muszę zabrać go do lasu i poświęcić Addainowi.
OM: To głupi pomysł. Mówię wam, że to bóg Gaa stworzył tę figurę...

EPILOG

Kłótnia o posążek trwała jeszcze przez trzy sesje. Kapłanki oczywiście nikt nie rozwiązał.

Przeciwniku KG! Wytnij i wyrzuć!!!

PODRĘCZNY SŁOWNICZEK
PRZECIĘTNEGO POSZUKIWACZA PRZYGÓD W PRZECIĘTNEJ GRZE FABULARNEJ

Cel – miejsce, w które za nic nie da się trafić.

Centaur – stwór będący krzyżówką człowieka i konia (*„a mówiła mamusia, żeby samej do stajni nie chodzić...”*).

Ceremonia – nuda, nuda i jeszcze raz nuda. Uczestnicy wyjątkowo nudnych ceremonii są czasem, w ramach zadośćuczynienia, zapraszani na bankiet.

Cham – potwór, który atakuje w środku nocy i nie zostawia nawet chwili czasu na ubranie się w zbroję płytową oraz rzucenie kilku zaklęć ochronnych.

Charakter – największa zagadka gier fabularnych. Każdy poszukiwacz przygód twierdzi, że ma inny charakter, a wszyscy zachowują się tak samo.

Chlew – karczma, w której już od kilku dni przebywają poszukiwacze przygód.

Chmiel – jedyna roślina, która powinna znajdować się pod całkowitą ochroną.

Chmura – bardzo zły znak dla każdego poszukiwacza przygód. Gdy pojawia się na niebie, to albo zaraz rozpęta się straszliwa burza, albo wyleci z niej jakiś żarłoczny potwór.

Cholera – choroba, na którą szczególnie podatni są wszyscy gracze. Jej podstawowym objawem jest częste powtarzanie brzydkich wyrazów. Atak choroby wygląda następująco: 1. Gracz mówi nagle: *„Cholera mnie bierze!”*. 2. Gracz zaczyna gwałtownie wyrzucać z siebie stosy przekleństw (patrz: **Jasna cholera**)

Chwała – coś, do czego dążą wszyscy poszukiwacze przygód. Podobizny tych, którzy już ją zdobyli, rozwieszane są przez władze na ulicach miast.

Chwyt poniżej pasa – sposób stosowany w sytuacjach ostatecznych, od którego poszukiwacze przygód zaczynają załatwianie każdej sprawy.

Ciekawość – wymówka stosowana często przez poszukiwaczy przygód. Na przykład, gdy sędzia pyta: *„Dlaczego włamaliście się do tej świątyni, ciężko okaleczyliście czterech kapłanów, przewróciliście ołtarz i uszkodziliście stojący w podziemiu sarkofag?”* – odpowiedź brzmi: *„Z ciekawości...”*.

Ciemność – niczym nie usprawiedliwiona nieobecność światła.

Cień – zasada jest prosta: im coś ma większy cień, tym jest bardziej niebezpieczne. Reguła ta nie ma zastosowania w odniesieniu do gór i drzew.

„Cierpienie uszlachetnia“ – napis widniejący przy wejściu do każdej porządnej sali tortur.

Cierpliwość – jedyna rzecz na świecie, która potrafi się skończyć zanim się jeszcze zacznie.

Cmentarz – miejsce, w którym można zakopać lub wykopać trupa (w zależności od tego, kto ma jaką akurat potrzebę).

Czapka niewidka – bardzo magiczny przedmiot, który po nałożeniu na głowę znika.

Czarna Kompania – patrz rysunek.

Czarodziej – miły staruszek z długą siwą brodą i w śmiesznej czapce na głowie. Na wszelki wypadek lepiej trzymać się od niego z daleka.

Czaszka – przedmiot przynoszący szczęście – niestety, tylko wampirom i nekromantom.

Człowiek – najgorsza ze wszystkich humanoidalnych ras. To skandal, ale ludzie nie mają żadnych bonusów rasowych.



ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Trzynaście sposobów na pokonanie bazyliszka.
Sposób jedenasty.

Trzeba kupić dorodnego barana. Następnie wypatroszyć go i wypchać siarką, smołą i innym paskudztwem. Podrzucić pod jaskinię, w której gnieździ się bazyliszek i czekać. Metoda dobra i sprawdzona, podobno jednak skutkuje tylko wtedy, gdy w pobliżu znajduje się jakaś rzeka.

Trzynaście sposobów na pokonanie bazyliszka.
Sposób siódmy.

1. Schwytać kilku dużych, zdrowych orków.
2. Trzymać ich przez dwanaście tygodni pod kluczem i tuczyć różnorakimi specjałami.
3. Przywiązać ich nad wejściem do jaskini, w której bazyliszek siedzi. Gdy bestia wylezie i spojrzy w górę, to zamienione w kamień orki urwą się z przytrzymujących je lin i zgniotą potwora.

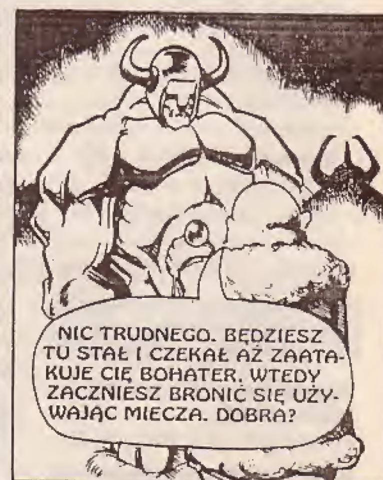
THRUD BARBARZYŃCA





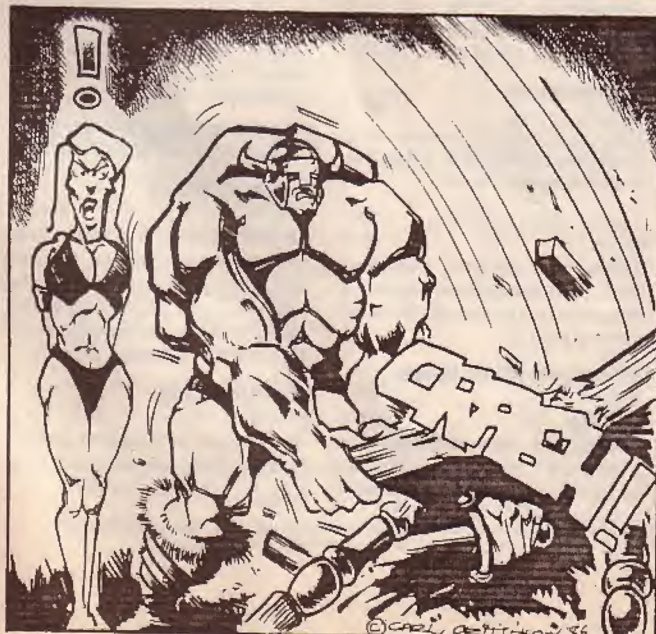


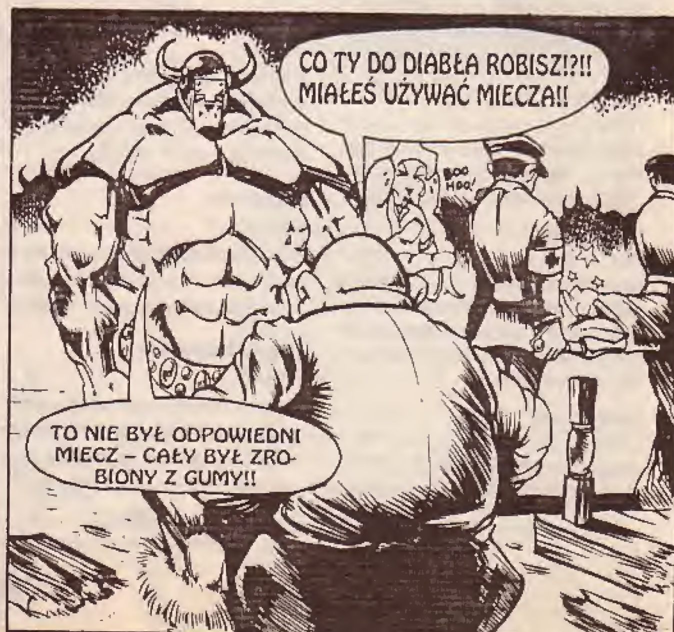












SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA



ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW

DO KAŻDEGO zamówienia, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 zł. UWAGA – nie realizujemy zamówień na kwitkach z numerów poprzednich, kwitach obcych (np. formularzach, które można wziąć na poczcie).

Wszystkie ceny aktualne do 15.12.1997

Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 zł, ale bez kosztów wysyłki, otrzymujesz rabat w wysokości 10% – nie zapomnij odliczyć go sobie od kosztów zamówienia – jednak nie od kosztów wysyłki, które w każdym przypadku muszą być takie, jak wyżej.

KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ?

Zamiast pełnej nazwy, należy wpisać, w odpowiedniej rubryce, kod danego produktu. Kody są podane niżej, pod nazwami produktów, które reprezentują.

UWAGA: Symbol ❖ oznacza przedsprzedaż. Produkt oznaczony w ten sposób jeszcze się nie ukazał; planujemy jego wydanie w ciągu najbliższych 3 miesięcy. Cena, którą proponujemy, jest w większości wypadków ceną promocyjną, znacznie niższą niż przewidywana cena detaliczna.

UWAGA: Symbol * przy kodzie oznacza, że nie jest to produkt firmy MAG. Firma MAG zajmuje się jedynie dystrybucją takich produktów.

NUMERY ARCHIWALNE MAGII I MIECZA

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 7-24
MIM7 – MIM24 3.50 zł
Uwaga: Numer 19-20 jest podwójny.

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 25-47
MIM25 – MIM40 4.90 zł
Uwaga: Numery 31-32, 41-42 i 43-44 są podwójne.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna od numeru 48 do numeru 53
PP48 24 zł

Prenumerata kwartalna od numeru 48 do numeru 50
PK48 13 zł
Dzięki prenumeracie będziesz otrzymywał nasze pismo regularnie, po niższej cenie, a ponadto nie ominą cię specjalne atrakcje przeznaczone wyłącznie dla prenumeratorów!!!

LABIRYNT

Labirynt nr 1, nr 2
LB1-2 3.90 zł
Pismo zawierające przygody do gier fabularnych (Warhammer, Kryształy Czasu, AD&D), mapy komnat i podłóg. 48 stron.

Labirynt nr 3
LB3 15 zł
Nowe oblicze Labiryntu. 128 stron pełnych bogato ilustrowanych przygód, zawierających pomoce do gry do wycięcia. Kryształy Czasu, Zew Cthulhu, Śródziemie/Władca Pierścieni, Warhammer.

Labirynt nr 4
LB4 15 zł
Przygody do Cyberpunka 2020, GURPS-a, Zewu Cthulhu, Kryształów Czasu, AD&D, Śródziemia i Warhammera. Specjalne atrakcje: opis Warszawy do CP2020 i przygoda do rozegrania na żywo (LARP) do Zewu Cthulhu

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Gra fabularna WFRP – podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
WHRPG 65 zł
Najpopularniejsza w Polsce gra fabularna fantasy. Ponad 20 000 graczy w naszym kraju. Mroczny świat niebezpiecznych przygód. Chaos, ginące imperia elfów i krasnoludów, gobliny i orki. 368 stron czarno-białych i 8 kolorowych.

Galeria bohaterów
WHBOH 20 zł
Pięćdziesiąt czystych kart bohatera oraz dwie szesnastostronicowe broszury zawierające przygodę i szczegółowy opis tworzenia bohatera.

Księga Wiedzy Tajemnej
WHKWT 22 zł
Dodatkowe zasady, nowe profesje, czary, magiczne przedmioty oraz kilka fascynujących scenariuszy. Jeden z najciekawszych dodatków do WFRP. 128 stron.

Potępieniec
WHPOT 22 zł
Zbiór najlepszych scenariuszy, pierwotnie opublikowanych w czasopiśmie „White Dwarf" oraz liczne nowe zasady. 104 strony.

Zamek Drachenfels
WHZAD 21 zł
Niezwykle szczegółowy opis siedziby wielkiego czarnoksiężnika Constanta Drachenfelsa. Liczne plany, pomysły na przygody, nowe czary i magiczne przedmioty. 112 stron.

Wewnętrzny wróg
WHWEW 22 zł
Wprowadzenie do kampanii pod tym samym tytułem. Szczegółowy opis Imperium, kolorowa mapa formatu A3. 64 strony.

Cienie nad Bögenhafen
WHCBO 16.50 zł
Druga część kampanii „Wewnętrzny wróg", w której bohaterowie odkrywają machinacje potężnego kultu wyznawców Chaosu. W aferę zamieszane są wysoko postawione osobistości... Jeden z najlepszych scenariuszy do gry „Warhammer". Wewnątrz kolorowy plan miasta Bögenhafen formatu A3. 64 strony.

Śmierć na rzece Reik
WHŚRR 24 zł
Trzecia część kampanii „Wewnętrzny wróg". Tajemnica starego astronoma, nawiedzony zamek, liczne wątki poboczne. Dodatkowo broszurka zawierająca zasady rządzące handlem na rzekach Imperium. Dwie mapy A3 (część Imperium i zamek). 128 stron.

Mroczny cień śmierci
WHMRC 24 zł
Zbiór scenariuszy, które mogą wejść w skład kampanii Wewnętrzny Wróg i nie tylko. Dodatkowe zasady, opis Kreutzhofen. 128 stron.

Szara eminencja
WHSZE 24 zł
Kolejna część kampanii Wewnętrzny Wróg. Bohaterowie znajdują się w Middenheim, w trakcie karnawału... 128 stron.

le siŒ dzieje w Kislevie ❖
WHKIS 35 zł
Kolejna część kamapnii Wewnętrzny Wróg. Wiele interesujących informacji o Kislevie oraz trzy scenariusze. 144 strony, kolorowa mapa A3.

Middenheim: Miasto Białego Wilka
WHMBW 22 zł
Dokładny opis miasta Middenheim, jego mieszkańców i historii. Podręcznik zawiera też pomysły na przygody i jest doskonałym uzupełnieniem „Szarej eminencji". 96 stron, kolorowa mapa A2.

Czarnoksiężnik Drachenfels
BEDRA 12 zł
Powieść. Historia upadku Wielkiego Czarnoksiężnika. Przyczyniają się do niego m.in. wampirzyca Genevieve i Detlef Sierck.

Czerwone pragnienie
BEPRK 12 zł
Drugi zbiór opowiadań ze świata Warhammera. Wampirzyca Genevieve, Gotrek wraz z przyjacielem Felixem i inni przeżywają wiele fascynujących przygód w Starym Świecie.

Wieczna Genevieve
BEGEN 14.50 zł
Trzy nowele, których bohaterką jest Genevieve Dieudonne, a których akcja toczy się w mrocznym Starym Świecie.

WŁADCA PIERŚCIENI

Gra fabularna Władca Pierścieni
PIRPG 47 zł
Pudełko zawiera trzy podręczniki, kolorową mapę Śródziemia, komplet planów potrzebnych do rozegrania załączonej przygody, kości oraz tekturowe figurki bohaterów i ich przeciwników. Doskonałe wprowadzenie w świat gier fabularnych.

ŚRÓDZIEMIE

Śródziemie (MERP)
ŚRRPG 49.50 zł
Gra fabularna osadzona w realiach świata, stworzonego przez Tolkiena. Bogactwo szczegółów, realistyczne przedstawienie walki, setki czarów. Znawcy Tolkiena uważają ten system za wart polecenia wszystkim miłośnikom jego prozy. 270 stron.

Stwory Śródziemia
STŚRD 24 zł
Bestiariusz do gier Śródziemie i Władca Pierścieni. Ponad 200 istot znanych z książek J. R. R. Tolkiena. 144 strony.

Uwaga: Symbol ❖ oznacza, że produkt jeszcze się nie ukazał. Planujemy jego wydanie w trakcie najbliższego kwartału. Wpłacając pieniądze teraz, zapłacisz mniej i będziesz miał pewność, że otrzymasz produkt najwcześniej, jak tylko się da. Z drugiej strony – będziesz musiał trochę poczekać. Za ewentualne opóźnienia serdecznie przepraszamy.

W poszukiwaniu palantira
STWPP 28 zł
Kampania, w której bohaterowie zostają wysłani na poszukiwania potężnych kamieni widzenia. 160 stron.

ZEW CTHULHU

Xięga Bestyj
ZCXIB 15 zł
Nowe, przerażające potwory, zaczerpnięte z opowiadań i powieści H. P. Lovecrafta i jego kontynuatorów. 64 strony.

Przerażające podróże
ZCPOP 21 zł
Zbiór dziewięciu przygód związanych ze środkami lokomocji. Bohaterowie zbadają głębiny, pustynie i przestworza. W każdym scenariuszu znajdziesz rozszerzenia zasad. Podręcznik zawiera również reguły przeprowadzania pościgów. 128 stron.

Księga Strażnika
ZCKST 16 zł
Zakazane księgi, sekretne kulty, obce rasy, tajemnicze miejsca – o tych rzeczach gracze nigdy nie powinni się dowiedzieć. Informacje zawarte w tym podręczniku pochodzą z najróżniejszych utworów opisujących mitologię Cthulhu. 80 stron.

Serce grozy
ZCSEG 27 zł
Przerażająca kampania, której akcja rozgrywa się w Montrealu. 80 stron.

Horror w Orient Ekspresie
ZCORX 85 zł
Jedna z najsłynniejszych kampanii w dziejach gier fabularnych. Ponad 260 stron tekstu, mapy, plany, paszporty. Wydanie limitowane!

Księga lodu
ZCKSI 12 zł
Zbiór opowiadań związanych z mitologią Cthulhu, połączonych wspólnym motywem. Zawiera wszystkie teksty Henry'ego Kuttnera dotyczące Mitów (w tym jeden napisany wspólnie z Robertem Blochem) oraz nowelę Lina Cartera.

KRYSZTAŁY CZASU

Kryształy Czasu – gra fabularna
KCRPG 50 zł
Nowa, poprawiona i znacznie rozszerzona wersja pierwszej polskiej gry fabularnej, opublikowanej pierwotnie w „Magii i Mieczu". Nowe, świetne ilustracje Jarka Musiała (i nie tylko), a także nowe potwory, nowe przedmioty magiczne, dokładny opis Orchii. Ponad 300 stron – wielka gratka dla wszystkich miłośników Kryształów Czasu.

DZIKIE POLA

Dzikie Pola – gra fabularna (twarda oprawa)
DPRPG 65 zł
Pierwsza prawdziwie polska gra fabularna, której akcja toczy się w realiach Sienkiewiczowskiej Trylogii. Sarmatyzm, warcholstwo, zajazdy, hultajstwo, szlachta, gołowąsy, układy z Borutą, wojny, bitwy, pojedynki, oryginalna magia i perfekcyjny system walki szablą.

BATTLETECH

Battletech: Kompendium
BTCOM 34 zł
Zebrane, poprawione i rozszerzone zasady do Battletecha, zawierające m.in. reguły z Battletecha, Aerotecha i Citytecha oraz zasady gry na makiecie. Ta gra bitewna jest najsłynniejszą grą tego typu na świecie. Książka ma ponad 170 stron, w tym 16 kolorowych.

Mechawojownik – gra fabularna
BTMEW 69 zł
Gra fabularna osadzona w świecie Battletecha. Czy zastanawiałeś się, kim są ludzie, którzy kryją się w tych gigantycznych, bojowych skorupach? Ta gra pozwoli ci wcielić się w jednego z nich.

Legion Szarej Śmierci, tom 1
BTLS1 13.50 zł
Powieść opisująca losy ludzi, którzy biorą udział w wojnach Mechów. Doskonałe wprowadzenie w nastrój i świat Battletecha i Mechawojownika.

DOOMTROOPER – ŻOŁNIERZ ZAGŁADY

DoomTrooper – talia podstawowa
DTSTA 24 zł
Gra karciana dla kolekcjonerów. Świat mrocznej przyszłości, w której ludzkość walczy o przetrwanie w się wojnie z Legionem Ciemności. Talia podstawowa zawiera 60 losowo wybranych, pięknie ilustrowanych kart i instrukcję do gry. Wszystkich wzorów kart jest ponad 300.

DoomTrooper – zestaw dodatkowy
DTDOD 6.50 zł
Zestaw 15 kart losowo wybranych spośród atutów tworzących zestaw podstawowy.

Inquisition
DTINQ 7 zł
Pierwszy dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Wspomaga głównie Legion Ciemności i Bractwo. Wprowadza nową kategorię kart – Relikty oraz Sztukę Przyzywania. Zestaw 8 kart wylosowanych spośród ponad 100.

WarZone
DTWAR 6 zł
Trzeci dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Zestaw 8 kart wylosowanych spośród ponad 100. Wprowadza nowy rodzaj kart – Strefy Walki.

Apocalypse
DTAPO 9.50 zł
Czwarty dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Zestaw 15 kart wylosowanych spośród 80. Wprowadza nowy rodzaj kart – moce Ki oraz rozszerzone i poprawione zasady gry.

Paradise Lost
DTPAL 11 zł
Piąty dodatek do gry Żołnierz Zagłady, zawierający karty ze świata Mrocznego Raju (Ziemi). Nowe przynależności! Zestaw 15 kart wylosowanych spośród 80.

CHAOS PROGENITUS

Chaos Progenitus – zestaw podstawowy
CHSTA 29 zł
Pierwsza gra kościana dla kolekcjonerów w Polsce! Zestaw podstawowy zawiera zasady i 13 kolorowych, losowo dobranych kości, przedstawiających potwora, którym walczysz.

WILKOŁAK: APOKALIPSA

Ekran narratora
WAEKR 15 zł
Pierwszy dodatek do gry Wilkołak: Apokalipsa. Poza ekranem dla Narratora, na którym znajdują się najbardziej przydatne tabele z podręcznika, zawiera 16-stronicową broszurę z przygodami oraz trzy mapy.

Rytuał Przejścia
WARPR 27 zł
Przygoda dla początkujących graczy i dodatkowe informacje dla narratorów. Bohaterowie przechodzą swój Rytuał Przejścia. 72 strony.

Kupon ważny tylko do dnia ukazania się następnego numeru pisma

Pokwitowanie dla wpłacającego
zł ...
słownie ...
wpłacający ...
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)
MAG
02-731 Warszawa, ul. Cypryjska 54
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430
stempel
pobrano opłatę zł ...
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego
zł ...
słownie ...
wpłacający ...
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)
MAG
02-731 Warszawa, ul. Cypryjska 54
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430
stempel
pobrano opłatę zł ...
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego
zł ...
słownie ...
wpłacający ...
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)
MAG
02-731 Warszawa, ul. Cypryjska 54
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430
stempel
pobrano opłatę zł ...
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego
zł ...
słownie ...
wpłacający ...
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)
MAG
02-731 Warszawa, ul. Cypryjska 54
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430
stempel
pobrano opłatę zł ...
podpis przyjmującego

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
1.	PK56	PRENUMERATA KWARTALNA	1	13zł
Ogólna wartość zamówienia				13 zł
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				13 zł
Koszty wysyłki				5,00 zł
Całkowita suma wpłaty				18 zł

15.12.97

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
1.	PK56	PRENUMERATA KWARTALNA	1	13zł
Ogólna wartość zamówienia				13 zł
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				13 zł
Koszty wysyłki				5,00 zł
Całkowita suma wpłaty				18 zł

15.12.97

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
1.	PK56	PRENUMERATA KWARTALNA	1	13zł
Ogólna wartość zamówienia				13 zł
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				13 zł
Koszty wysyłki				5,00 zł
Całkowita suma wpłaty				18 zł

15.12.97

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
1.	PK56	PRENUMERATA KWARTALNA	1	13zł
Ogólna wartość zamówienia				13 zł
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				13 zł
Koszty wysyłki				5,00 zł
Całkowita suma wpłaty				18 zł

15.12.97

Podręcznik gracza
WAPGR 49 zł
Suplement zawierający wszystkie niezbędne informacje dla graczy: nowe zasady walki i Szału, nowe dary, rozszerzone informacje o świecie. 232 strony.

Kiedy ogarnie cię szał?
WAKOS 16.90 zł
Zbiór opowiadań, których akcja toczy się w świecie gry Wilkołak: Apokalipsa.

Dark Eden: Mroczny raj

Dark Eden – talia podstawowa
DESTA 28 zł
Nowa gra karciana osadzona w uniwersum Kronik Mutantów. Dopracowane, nowatorskie zasady, zawierające elementy militarno-ekonomiczne. Talia podstawowa zawiera 60 losowo wybranych kart oraz instrukcję. W całej grze występują 303 wzory kart.

Dark Eden – zestaw dodatkowy
DEDOD 9 zł
Zestaw dodatkowy zawiera 15 losowo wybranych kart. W całej grze występują 303 wzory kart.

Kroniki Mutantów – gra fabularna

Kroniki Mutantów ❖
KMRPG 80 zł
Nowa wspaniała gra fabularna, której akcja rozgrywa się w świecie znanym z gier „Żołnierz Zagłady" i „Warzone". Starannie opracowane zasady, kilkadziesiąt kolorowych stron, fascynujące zmagania z Legionem Ciemności.

WarZone – gra bitewna

WarZone – podręcznik główny
WZONE 80 zł
Pierwsza w Polsce gra bitewna osadzona w świecie Kronik Mutantów, opracowana przez twórcę postaci Gotreka Gurnissona – Billa Kinga. Wspaniale ilustrowany, kolorowy podręcznik liczący 144 strony.

Kompendium, tom 1: Świt wojny
WZSWW 55 zł
Dodatkowe informacje dla graczy. Nowe bronie, nowi bohaterowie, charakterystyki nowych modeli, nowe zasady. 64 kolorowe strony.

Kompendium, tom 2: Bestie wojny
WZSBW 55 zł
Dodatkowe informacje dla graczy. Charakterystyki i zasady dotyczące pojazdów. Nowe reguły i nowe jednostki. 64 kolorowe strony.

Kompendium, tom 3: Ofiary wojny ❖
WZSOW 50 zł
Dodatkowe informacje dla graczy. Wszystko o Imperialu, nowy osprzęt, nowe czary. 96 kolorowych stron plus tabele i wzorniki.

Kult – gra karciana

Kult – talia podstawowa
KTSTA 30 zł
Gra karciana oparta na bestsellerowej grze fabularnej pod tym samym tytułem. Ciekawe zasady, niesamowite ilustracje, emocjonująca rozgrywka – to niewątpliwe atuty Kultu. Talia podstawowa zawiera 60 losowo wybranych kart oraz instrukcję. W całej grze występuje ponad 260 wzorów kart.

Kult – zestaw dodatkowy
KTDOD 8 zł
Zestaw dodatkowy zawiera 15 kart wybranych losowo spośród atutów tworzących zestaw podstawowy.

Inferno
KTINF 11 zł
Pierwszy dodatek do gry Kult, zawiera wszystko, co jest związane z Infernem. Dwa nowe Wielkie Arkana. Zestaw 15 kart wylosowanych spośród 80.

Beletrystyka

Gene Wolfe – Miasteczko Castleview
SMGW1 15.90 zł

Philip José Farmer – Gdzie wasze ciała porzucone
SMPF1 13.90 zł

William Gibson, Bruce Sterling – Maszyna różnicowa
SMBS1 19.90 zł

Sean Stewart – Wskrzesiciel
SMSS1 13.90 zł

Walter Jon Williams – Aristoi
SMWW1 19.90 zł

Bruce Sterling – Święty płomień
SMBS2 18.90 zł

C. J. Cherryh – Przybysz
SMCC1 19.90 zł

Philip José Farmer – Najwspanialszy parostatek
SMPF2 15.90 zł

Inferno – magazyn gier karcianych

Inferno nr 1 ❖
INF01 2.50 zł
Nowe, kolorowe pismo poświęcone grom karcianym! Doomtrooper, Kult, Dark Eden, Illuminati, Star Wars, Magic: The Gathering, Rage, Netrunner, Wizards i wiele, wiele innych. Recenzje nowości, listy kart, cenniki, opisy talii i wszystko, o czym tylko marzą miłośnicy kart.